



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KUCING DAN TIKUS

Halimatus Zahroh¹, Kartini Marzuki², Susilawati³

TK Tunas Harapan Pamekasan¹, PLS FIP UNM², PGPAUD FIP UNM³

Email: zahrohhalimatus39@gmail.com, kartini.marzuki@unm.ac.id, uchy.auraira@gmail.com

Artikel info

Artikel history:

Received; Desember

Revised; Juni

Accepted; Juli

***Abstract.** Based on the results of observations that have been made by researchers in group A of Tunas Harapan kindergarten Kertagena Look. There are several problems related to hard motoric skills that are still not optimal because children are not free to explore, and hard motoric skills are still limited, as in gymnastics movements and static learning methods. Therefore, efforts are being made to optimize children's hard motoric skills through traditional cat and mouse games. This research is the type of classroom action research with the form of research used is qualitative and quantitative. The study can be called successful because five children are in the Very Good Development criteria (80%), three children are in the 68.25% percentage included in the Developing As Expected criteria, and two children are in the 50% percentage entering the Starting to Develop standards. The average rate of hard motoric skills of children in Group A of Tunas Harapan Kindergarten is said to be successful because the researchers set indicators of success in the assessment criteria for Developing According to Expectations (70%). Based on the results of the research carried out, it can be concluded that the use of traditional cat and mouse games can improve the hard motoric skills of group A of Tunas Harapan kindergarten Kertagena Look.*

Abstrak. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti pada anak kelompok A TK. Tunas Harapan Kertagena Laok, terdapat beberapa masalah terkait dengan kemampuan motorik kasar yang masih kurang optimal karena anak tidak bebas dalam bereksplorasi dan kemampuan motorik kasar, anak masih dibatasi seperti dalam gerakan senam serta penggunaan metode pembelajaran yang statis. Oleh karena itu upaya yang dilakukan untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional kucing dan tikus. Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (classroom action research) dengan bentuk penelitian yang digunakan adalah menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dapat dikatakan berhasil karena 5 anak berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (80%), 3 anak berada pada persentase 68,25% masuk pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan 2 anak berada pada persentase 50% masuk kriteria Mulai Berkembang. Persentase rata-rata kemampuan motorik kasar anak Kelompok A TK Tunas Harapan dikatakan berhasil karena peneliti menetapkan indikator keberhasilan pada kriteria penilaian Berkembang Sesuai Harapan (70%). Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional kucing dan

tikus dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Tunas Harapan Kertagena Laok.

Keywords:

*Hard Motoric,
Traditional Game of
Cat and Mouse.*

Coresponden author:

Jalan: Desa Kertagena Laok Kadur Pamekasan,
Email: zahrohhalimatu39@gmail.com



artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0

PENDAHULUAN

Usia dini ini merupakan usia *emas* (*Golden Age*) dimana anak tersebut akan mudah menerima, mengikuti, melihat dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan serta diperlihatkan. Pendidikan anak usia dini harus memperhatikan seluruh potensi yang dimiliki setiap anak untuk dikembangkan secara optimal melalui cara yang menyenangkan, bergembira, penuh perhatian dan kasih sayang, sabar dan ikhlas (Harun dkk, 2009: 48).

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak menjadi manusia seutuhnya melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, mendidik, demokratis yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak (Sumantri, 2005: 8).

Melihat kenyataan bahwa pentingnya peningkatan motorik kasar pada anak usia dini, sudah seharusnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memaksimalkan perannya untuk turut mengembangkan beragam kebutuhan anak didik dalam proses peningkatan motorik kasar. Tetapi pada kenyataannya tidak sederhana apa yang tertuang dalam berbagai teori. Banyak sebab yang menjadikan upaya pengembangan motorik kasar pada anak kurang optimal.

Motorik kasar (*gross motor skill*), yaitu segala keterampilan anak dalam menggerakkan dan menyeimbangkan tubuhnya. Bisa juga diartikan sebagai gerak-gerakan seorang anak yang masih sederhana, seperti melompat dan berlari (Ardy Wiyani, 2013: 38).

Tugas perkembangan motorik kasar sesuai dengan Permendikbud nomor 137 tahun 2014, sebagai berikut: 1. menirukan

gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang. 2. Melakukang gerakan menggantung. 3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi. 4. Melempar sesuatu secara terarah. 5. Menangkap sesuatu secara tepat. 6. Melakukan gerakan antisipasi. 7. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas (Supartini dkk, 2016: 54).

Permainan tradisional, secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat-sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak di daerah lainnya. Pada umumnya, tiap-tiap daerah memiliki cara yang khas dalam melakukan permainan tradisional (Nurihsan, 2014: 17).

Menurut Subagiyo, permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kakayaan dan kearifan lingkungannya (Mulyani, 2016: 46-47).

Berbagai hambatan sebagaimana yang dimaksud adalah seperti yang peneliti temukan yaitu berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada anak kelompok A TK Tunas Harapan Kertagena Laok terkait dengan kemampuan motorik kasar masih kurang optimal karena anak tidak bebas dalam bereksplorasi dan kemampuan motorik kasar anak masih dibatasi seperti dalam gerakan senam serta penggunaan metode pembelajaran yang statis.

Penelitian relevan yang berhubungan dengan keterampilan motorik kasar yaitu "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik

Kasar melalui Permainan Tradisional *Kucing-kucingan* pada Anak Kelompok B". (Aprilia Puspa Sari, 2013). Penelitian ini fokus untuk melatih kecepatan, kesigapan dan ketahanan fisik pada Kelompok B.

Terdapat beberapa kemampuan motorik kasar yang belum optimal diantaranya yaitu: saat berlari belum mampu berlari dengan cepat dan anak masih kurang lincah dalam melakukan kegiatan motorik kasar.

Dari permasalahan itu maka diperlukan suatu solusi yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Tunas Harapan Kertagena Laok, yaitu dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan seperti mengemas pembelajaran dalam bentuk permainan, terutama permainan tradisional yakni permainan kucing dan tikus.

Permainan tradisional kucing dan tikus dapat berguna bagi anak untuk melatih kecepatan, kelincahan dan ketahanan fisik. Dalam permainan ini semua anggota tubuh anak dapat bergerak. Dengan stimulasi yang dilakukan melalui permainan ini diharapkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Tunas Harapan Kertagena Laok dapat mengalami peningkatan.

METODE

Metode penelitian ini termasuk jenis

Tabel 1 Kriteria Penilaian

Persentase	Keterangan
76% - 100%	Kemampuan motorik kasar Berkembang Sangat Baik
51% - 75%	Kemampuan motorik kasar Berkembang Sesuai Harapan
26% - 50%	Kemampuan motorik kasar Mulai Berkembang
0% - 25%	Kemampuan motorik kasar Belum Berkembang

Data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber meliputi: a) Subjek penelitian adalah anak kelompok A Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Kertagena Laok, yang berjumlah 10 anak, terdiri dari 4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Subyek penelitian ini dipilih berdasarkan permasalahan yang terjadi pada anak kelompok A TK Tunas Harapan yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional Kucing dan tikus. b) Pedoman observasi. c) Hasil penilaian anak. d) Dokumen atau arsip berupa Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD.

penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan model alur kerja yang dikemukakan oleh Kurt Lewin, yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus (Kusumah & Dwigatma, 2010: 27).

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Untuk analisis kualitatif yaitu data yang dikumpulkan terdiri dari pemaparan data dan penyimpulan. Hasil pengamatan tersebut dianalisis menggunakan teknik deskriptif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat. Sedangkan untuk analisis kuantitatif menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P: Angka persentase

f: Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N: *Number of class* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu). (Anas Sudijono, 2010, hlm. 43).

Pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas 2010 (Dimiyati, 2013: 106) dengan kategorisasi/ kriteria sebagai berikut:

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah: a) Observasi atau Pengamatan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi terstruktur (dengan pedoman) dan berperan serta dalam permainan. Observasi ini digunakan untuk mengamati kemampuan motorik kasar anak TK Tunas Harapan kertagena Laok dalam permainan tradisional kucing dan tikus. b) Dokumentasi. Dalam dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, catatan harian dan sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti melaksanakan pra siklus yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak. Dalam penelitian ini, pra siklus dilakukan dengan teknik pengumpulan data observasi, indikator yang dinilai ketika pra siklus ialah kecepatan berlari dan kelincahan anak. Terlebih dahulu peneliti memaparkan kondisi awal pembelajaran yaitu pra siklus.

Hasil persentase dari pra siklus ini nantinya akan dibandingkan dengan persentase yang diperoleh siklus I. Dengan adanya perbandingan tersebut diharapkan ada peningkatan kemampuan motorik kasar anak Kelompok A TK Tunas Harapan.

Siklus I

a. Perencanaan

Proses pengambilan dan pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 pertemuan. Hal ini dilakukan dengan harapan tindakan yang dilaksanakan akan mencapai hasil yang maksimal. Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus I, peneliti dan melakukan kegiatan antara lain: 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), sebagai acuan peneliti dalam pelaksanaan kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus, 2) Menyusun lembar observasi tentang kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus, 3) Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan anak-anak.

b. Pelaksanaan

Siklus I Pertemuan ke- 1

Siklus I dilaksanakan pada hari kamis dengan tema Air, Udara dan Api, sub tema Air. Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang terdiri dari 3 tahap kegiatan belajar, yaitu:

Kegiatan Pembukaan: guru yang sekaligus peneliti mengajak anak berbaris di depan kelas, memberi salam, berdoa sebelum belajar, dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar anak, anak menjawab dengan semangat, kemudian menyanyikan lagu “air mengalir” bersama-sama. Setelah itu guru melakukan *apersepsi* tentang “air yang bisa diminum” sebagian anak antusias mendengarkan. Untuk membangun semangat, guru bertanya pada anak kelompok A: “*siapa yang mau bermain*

permainan tradisional kucing dan tikus?, mayoritas anak menjawab: “*saya, bu...!*”. Peneliti mengajak anak-anak ke halaman sambil menyanyikan lagu “lingkaran besar, lingkaran besar”, setelah lingkaran rapi peneliti menjelaskan cara bermain permainan tradisional kucing dan tikus. Permainan dimulai dari anak yang paling aktif dan semangat agar anak yang kurang semangat menjadi aktif dan semangat. Peneliti juga ikut bermain dengan anak, banyak anak yang senang dan bersemangat memainkan permainan ini meski larinya masih kurang cepat dan kurang lincah saat akan ditangkap, hanya ada dua anak yang kurang bersemangat dalam permainan ini. Selain menilai peneliti juga menyemangati anak agar tetap semangat sampai semua anak mendapat giliran memainkan permainan tradisional kucing dan tikus. Setelah permainan selesai peneliti mengajak anak berjalan berbaris seperti kereta api menuju kelas.

Kegiatan Inti: guru memulai kegiatan dengan memperlihatkan gambar-gambar sumber mata air yang ada di Lembar Kerja Anak (LKA), seperti gambar sumur, sungai, air hujan dan sebagainya dan anak diberi tugas untuk melingkari huruf vokal pada kata-kata tersebut. Ada anak yang dipanggil untuk membaca buku bacaan terlebih dahulu. Ada yang menjiplak gambar “gelas” kemudian diwarnai. Anak yang sudah melaksanakan kegiatan diperbolehkan untuk istirahat duluan.

Kegiatan Penutup: guru menenangkan anak dengan menyanyikan lagu “siapa pencipta air”, setelah anak tenang kemudian menanyakan perasaan anak selama berada di sekolah terutama ketika bermain permainan tradisional kucing dan tikus, guru menyampaikan pesan-pesan yang berisi nasehat setelah itu ditutup dengan doa-doa pendek dan doa sesudah belajar.

Siklus I Pertemuan ke- 2

Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang terdiri dari 3 tahap kegiatan belajar, yaitu:

Kegiatan Pembukaan: guru yang sekaligus peneliti mengajak anak berbaris di depan kelas, memberi salam, berdoa sebelum belajar, dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar anak, anak menjawab dengan semangat, kemudian menyanyikan lagu “kembang api”

bersama-sama. Setelah itu guru melakukan *apersepsi* tentang “bahaya api” sebagian anak antusias mendengarkan. Sebelum bermain guru mengajak anak pemanasan terlebih dahulu dan “tepuk semangat” untuk membangun semangat. Kali ini guru langsung menginformasikan pada anak, bahwa akan bermain permainan tradisional kucing dan tikus. “Ye...” anak-anak bersorak gembira, ternyata kali ini mereka sangat bersemangat. Mereka langsung berlari ke halaman dan membentuk lingkaran sambil bernyanyi “*lingkaran besar, lingkaran besar, lingkaran besar...*”, setelah lingkaran rapi peneliti menjelaskan lagi cara bermain permainan tradisional kucing dan tikus. Kali ini peneliti membebaskan anak memilih pasangan. Permainan dimulai, anak yang kurang aktif dan kurang bersemangat menjadi aktif dan bersemangat. Peneliti juga ikut bermain dengan anak, dalam pertemuan ke-2 ini banyak yang larinya sudah kencang dan mulai lincah. Selain menilai peneliti juga

menyemangati anak agar tetap semangat sampai semua anak mendapat giliran memainkan permainan tradisional kucing dan tikus. Setelah permainan selesai peneliti mengajak anak berjalan berbaris menuju kelas.

Kegiatan Inti: guru memulai kegiatan dengan memperlihatkan gambar berseri “tentang anak yang bermain lilin”. Setelah itu guru membagikan gambar lilin untuk ditebali dan diwarnai sedangkan gambar apinya kolase menggunakan kapas yang sudah diwarnai. Anak yang menuliskan namanya diperbolehkan untuk istirahat duluan.

Kegiatan Penutup: guru menenangkan anak dengan menyanyikan lagu “siapa pencipta air, udara dan api”, setelah anak tenang kemudian menanyakan perasaan anak selama berada di sekolah terutama ketika bermain permainan tradisional kucing dan tikus, guru menyampaikan pesan-pesan yang berisi nasihat setelah itu ditutup dengan doa-doa pendek dan doa sesudah belajar.

a. Observasi

Tabel 2 Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar anak Siklus I pertemuan ke-1

Aspek yang diamati	Interval	Jumlah anak	Persentase jumlah anak	Persentase Skor Kemampuan Anak	Keterangan
Kecepatan Berlari	76%-100%	1	10%	87,5%	BSB
	51%-75%	4	40%	68,5%	BSH
Kelincahan	26%-50%	3	30%	50%	MB
	0%-25%	2	20%	25%	BB
Rata-rata				56,25%	BSH

Jumlah anak yang mendapat persentase 62,5% sebanyak 2 anak dan jumlah anak yang mendapat persentase 75% sebanyak 2 anak. Peneliti meletakkan dalam satu tabel karena

persentase 62,5% dan 75% berada pada interval kriteria persentase 51%-75%, dengan perhitungan rata-rata $62,5\% + 75\% : 2 = 68,5\%$.

Tabel 3 Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar anak Siklus I pertemuan ke-2

Aspek yang diamati	Interval	Jumlah anak	Persentase jumlah anak	Persentase Skor Kemampuan Anak	Keterangan
Kecepatan Berlari	76%-100%	-	-	-	-
	51%-75%	7	70%	68,5%	BSH
Kelincahan	26%-50%	2	20%	50%	MB
	0%-25%	1	10%	25%	BB
Rata-rata				61,25%	BSH

Jumlah anak yang mendapat persentase 62,5% sebanyak 3 anak dan jumlah anak yang mendapat persentase 75% sebanyak 4 anak. Peneliti meletakkan dalam

satu tabel karena persentase 62,5% dan 75% berada pada interval kriteria persentase 51%-75%, dengan perhitungan rata-rata $62,5\% + 75\% : 2 = 68,5\%$.

Tabel 4 Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar anak Siklus II pertemuan ke-1

Aspek yang diamati	Interval	Jumlah anak	Persentase jumlah anak	Persentase Skor Kemampuan Anak	Keterangan
Kecepatan	76%-100%	2	20%	93,75%	BSB
Berlari	51%-75%	5	50%	68,5%	BSh
	26%-50%	3	30%	50%	MB
Kelincahan	0%-25%	-	-	-	-
Rata-rata				70%	BSh

Jumlah anak yang mendapat persentase 87,5% sebanyak 1 anak dan jumlah anak yang mendapat persentase 100% sebanyak 1 anak. Peneliti meletakkan dalam satu tabel karena persentase 87,5% dan 100% berada pada interval kriteria persentase 76%-100%, dengan perhitungan rata-rata $87,5\% + 100\% : 2 = 93,75\%$.

Jumlah anak yang mendapat persentase 62,5% sebanyak 1 anak dan jumlah anak yang mendapat persentase 75% sebanyak 4 anak. Peneliti meletakkan dalam satu tabel karena persentase 62,5% dan 75% berada pada interval kriteria persentase 51%-75%, dengan perhitungan rata-rata $62,5\% + 75\% : 2 = 68,5\%$.

Tabel 5 Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar anak Siklus II pertemuan ke-2

Aspek yang diamati	Interval	Jumlah anak	Persentase jumlah anak	Persentase Skor Kemampuan Anak	Keterangan
Kecepatan	76%-100%	5	50%	93,75%	BSB
Berlari	51%-75%	3	30%	68,5%	BSh
	26%-50%	2	20%	50%	MB
Kelincahan	0%-25%	-	-	-	-
Rata-rata				80%	BSB

Jumlah anak yang mendapat persentase 87,5% sebanyak 1 anak dan jumlah anak yang mendapat persentase 100% sebanyak 4 anak. Peneliti meletakkan dalam satu tabel karena persentase 87,5% dan 100% berada pada interval kriteria persentase 76%-100%, dengan perhitungan rata-rata $87,5\% + 100\% : 2 = 93,75\%$.

Jumlah anak yang mendapat persentase 62,5% sebanyak 1 anak dan jumlah anak yang mendapat persentase 75% sebanyak 2 anak. Peneliti meletakkan dalam satu tabel karena persentase 62,5% dan 75% berada pada interval kriteria persentase 51%-75%, dengan

perhitungan rata-rata $62,5\% + 75\% : 2 = 68,5\%$

Dari perolehan data di atas dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Tunas Harapan: memperoleh rata-rata 61,25%, masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Sedangkan indikator kinerja yang menjadi target adalah 7 anak mencapai persentase 70%, dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan.

a. Refleksi

Refleksi dalam penelitian ini adalah melakukan evaluasi terhadap proses tindakan

dalam satu siklus. Berdasarkan hasil musyawarah antara peneliti dan teman sejawat serta hasil observasi yang dilakukan kepada anak kelompok A pada siklus I didapatkan hasil refleksi sebagai berikut:

- 1) Siswa senang mengikuti kegiatan melalui permainan tradisional kucing dan tikus.
- 2) Anak antusias saat mengikuti kegiatan yang ada.
- 3) Ada anak yang masih merasa bingung ketika melakukan permainan tradisional kucing dan tikus, seperti: ada yang berlari menjauh masuk ke dalam kelas, ada yang bertugas sebagai kucing lari sendiri bukannya mengejar anak yang bertugas sebagai tikus. Sehingga permainan belum dapat berjalan secara maksimal.
- 4) Ada anak yang cepat bosan dan lelah.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses pelaksanaan tindakan pada siklus I serta berdasarkan evaluasi proses pembelajaran maka perlu adanya perbaikan siklus berikutnya. Rencana perbaikan siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelum permainan dimulai peneliti tetap memberikan penjelasan tentang cara bermain permainan kucing dan tikus dan batasan area berlari.
- 2) Peneliti harus mengulang, memperjelas dan menguatkan konsep agar anak lebih mengerti tentang cara bermain permainan tradisional kucing dan tikus.
- 3) Peneliti harus pintar mencari cara untuk membuat anak semangat kembali bermain, seperti bernyanyi, bermain tepuk, dan yel-yel.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, peneliti membandingkan data kemampuan motorik kasar anak pada pra siklus dengan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I dan hasilnya mengalami peningkatan, tetapi belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Dan berdasarkan hasil refleksi maka peneliti merencanakan kembali untuk meningkatkan motorik kasar anak pada siklus II.

Siklus II

a. Perencanaan

Proses pengambilan dan pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 pertemuan. Hal ini dilakukan dengan harapan tindakan yang dilaksanakan akan mencapai hasil yang maksimal. Pada tahap perencanaan

tindakan pada siklus II ini sama dengan siklus I, peneliti dan *observer* melakukan kegiatan antara lain: 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), sebagai acuan peneliti dalam pelaksanaan kegiatan permainan tradisional kucing-tikus, 2) Menyusun lembar observasi tentang kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus, 3) Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan anak-anak. 4) Peneliti mengajak anak Kelompok Bermain (KB) dan anak Kelompok B agar menambah semangat anak kelompok A.

b. Pelaksanaan

Siklus II Pertemuan ke- 1

Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis dengan tema Alat Komunikasi, sub tema telepon. Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang terdiri dari 3 tahap kegiatan belajar, yaitu:

Kegiatan Pembukaan: guru yang sekaligus peneliti mengajak anak membentuk lingkaran di depan kelas, memberi salam, berdoa sebelum belajar, dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar anak, anak menjawab dengan semangat, kemudian menyanyikan lagu "alat komunikasi" bersama-sama. Setelah itu guru melakukan *apersepsi* tentang "manfaat telepon", anak antusias mendengarkan karena ada gambar yang diperlihatkan. Untuk membangun semangat, guru bertanya pada anak kelompok A: "*siapa yang mau bermain Permainan kucing dan tikus?*", mayoritas anak menjawab: "*saya, bu...!*". Kali ini peneliti mengajak anak Kelompok Bermain (KB) dan Kelompok B ikut bermain, sesampainya di halaman anak-anak dengan dipandu peneliti menyanyikan lagu "*lingkaran besar, lingkaran besar*" sambil membentuk lingkaran, setelah lingkaran rapi peneliti menjelaskan cara bermain permainan tradisional kucing dan tikus. Sebelum bermain guru mengajak anak pemanasan terlebih dahulu dan "tepuk semangat" untuk membangun semangat. Peneliti tetap memberitahukan aturan mainnya dan batasan area berlari. Permainan dimulai dari anak yang skornya kurang. Banyak anak yang senang dan bersemangat memainkan permainan ini dan kecepatan lari anak sudah mulai baik dan lincah saat akan ditangkap, hanya ada dua anak yang kurang bersemangat

dalam permainan ini. Peneliti juga menyemangati anak agar tetap semangat sampai semua anak mendapat giliran memainkan permainan kucing dan tikus. Setelah permainan selesai peneliti mengajak anak berjalan dengan rapi menuju kelas masing-masing.

Kegiatan Inti: guru memulai kegiatan dengan memperlihatkan gambar-gambar alat komunikasi yang ada di Lembar Kerja Anak (LKA), seperti tv, telepon, koran dan sebagainya dan anak diberi tugas untuk memberi tanda (k) pada gambar alat komunikasi dan huruf (b) pada gambar yang bukan alat komunikasi. Setelah itu membuat telepon dari gelas plastik dengan dibimbing guru. Teman sejawat membantu peneliti memanggil anak untuk membaca buku bacaan. Anak yang sudah melaksanakan kegiatan diperbolehkan untuk istirahat terlebih dulu.

Kegiatan Penutup: guru menenangkan anak dengan menyanyikan lagu “alat komunikasi”, setelah anak tenang kemudian menanyakan perasaan anak selama berada di sekolah terutama ketika bermain permainan tradisional kucing dan tikus, guru menyampaikan pesan-pesan yang berisi nasehat setelah itu ditutup dengan doa-doa pendek dan doa sesudah belajar.

Siklus II Pertemuan ke- 2

Pertemuan ke-2 dengan tema Tanah Airku sub tema kehidupan di desa. Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang terdiri dari 3 tahap kegiatan belajar, yaitu:

Kegiatan Pembukaan: guru yang sekaligus peneliti mengajak anak berbaris di depan kelas, memberi salam, berdoa sebelum belajar, dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar anak, anak menjawab dengan semangat, kemudian menyanyikan lagu “disini senang” bersama-sama. Setelah itu guru melakukan *apersepsi* tentang “pekerjaan penduduk desa” sebagian anak antusias mendengarkan ada yang masih sibuk dengan makanannya.

Sebelum bermain guru mengajak anak pemanasan terlebih dahulu dan “tepuk semangat” untuk membangun semangat. Kali ini guru langsung menginformasikan pada anak, bahwa akan bermain permainan tradisional kucing dan tikus. Anak-anak bersorak gembira dan langsung berlari ke halaman dan membentuk lingkaran besar, sambil bernyanyi “*lingkaran besar, lingkaran besar, lingkaran besar...*”, setelah lingkaran rapi peneliti tetap menjelaskan lagi cara bermain permainan tradisional kucing-tikus dan batasan area berlari. Kali ini peneliti membebaskan anak memilih pasangan. Permainan dimulai dan anak bermain dengan bersemangat. Peneliti tetap ikut bermain dengan anak, dalam pertemuan ke-2 ini banyak yang larinya sudah kencang dan lincah dalam menangkap temannya. Peneliti juga menyemangati anak agar tetap semangat sampai semua anak mendapat giliran memainkan permainan tradisional kucing dan tikus jika anak dilihat agak bosan peneliti membangun semangat anak dengan yel-yel yang anak sukai. Setelah permainan selesai peneliti mengajak anak berjalan menuju kelas.

Kegiatan Inti: guru memulai kegiatan dengan peneliti memperlihatkan gambar “sawah” menyuruh anak “menyebutkan ciptaan Tuhan yang ada di sawah”, setelah itu guru membagikan kepingan huruf untuk disusun menjadi kata “sawah” dan menggambar sawah dengan diberi contoh oleh guru. Anak yang sudah menuliskan namanya diperbolehkan untuk istirahat duluan.

Kegiatan Penutup: guru menenangkan anak dengan menyanyikan lagu “Ciptaan Allah”, setelah anak tenang kemudian menanyakan perasaan anak selama berada di sekolah terutama ketika bermain permainan tradisional kucing dan tikus, guru menyampaikan pesan-pesan yang berisi nasehat setelah itu ditutup dengan doa-doa pendek dan doa sesudah belajar.

3. Observasi

Tabel 4 Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar anak Siklus II pertemuan ke-1

Aspek yang diamati	Interval	Jumlah anak	Persentase jumlah anak	Persentase Skor Kemampuan Anak	
				Persentase	Keterangan
Kecepatan Berlari	76%-100%	2	20%	93,75%	BSB
	51%-75%	5	50%	68,5%	BSH
Kelincahan	26%-50%	3	30%	50%	MB
	0%-25%	-	-	-	-
Rata-rata				70%	BSH

Jumlah anak yang mendapat persentase 87,5% sebanyak 1 anak dan jumlah anak yang mendapat persentase 100% sebanyak 1 anak. Peneliti meletakkan dalam satu tabel karena persentase 87,5% dan 100% berada pada interval kriteria persentase 76%-100%, dengan perhitungan rata-rata $87,5\% + 100\% : 2 = 93,75\%$.

Jumlah anak yang mendapat persentase 62,5% sebanyak 1 anak dan jumlah anak yang mendapat persentase 75% sebanyak 4 anak. Peneliti meletakkan dalam satu tabel karena persentase 62,5% dan 75% berada pada interval kriteria persentase 51%-75%, dengan perhitungan rata-rata $62,5\% + 75\% : 2 = 68,5\%$.

Tabel 5 Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar anak Siklus II pertemuan ke-2

Aspek yang diamati	Interval	Jumlah anak	Persentase jumlah anak	Persentase Skor Kemampuan Anak	
				Persentase	Keterangan
Kecepatan Berlari	76%-100%	5	50%	93,75%	BSB
	51%-75%	3	30%	68,5%	BSH
Kelincahan	26%-50%	2	20%	50%	MB
	0%-25%	-	-	-	-
Rata-rata				80%	BSB

Jumlah anak yang mendapat persentase 87,5% sebanyak 1 anak dan jumlah anak yang mendapat persentase 100% sebanyak 4 anak. Peneliti meletakkan dalam satu tabel karena persentase 87,5% dan 100% berada pada interval kriteria persentase 76%-100%, dengan perhitungan rata-rata $87,5\% + 100\% : 2 = 93,75\%$.

Jumlah anak yang mendapat persentase 62,5% sebanyak 1 anak dan jumlah anak yang mendapat persentase 75% sebanyak 2 anak. Peneliti meletakkan dalam satu tabel karena persentase 62,5% dan 75% berada pada interval kriteria persentase 51%-75%, dengan perhitungan rata-rata $62,5\% + 75\% : 2 = 68,5\%$.

Dari perolehan data di atas dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Tunas Harapan: memperoleh rata-rata 70% pada siklus 2 pertemuan ke-1, yang artinya sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan dengan

kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Sedangkan pada pertemuan ke-2 memperoleh rata-rata 80% artinya melampaui indikator kinerja yang ditentukan dengan kriteria Berkembang Sangat Baik.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil musyawarah antara peneliti dengan teman sejawat serta hasil evaluasi proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan anak Kelompok A pada siklus II, didapatkan hasil refleksi sebagai berikut:

- Anak sudah dapat melakukan kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus dengan baik.
- Anak tidak lagi mengalami kebingungan dalam memahami aturan permainan tradisional kucing dan tikus.
- Dari hasil pengamatan dapat diperoleh peningkatan motorik kasar anak yang

dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pada pelaksanaan permainan tradisional kucing dan tikus yang dicapai pada siklus II, telah menunjukkan adanya peningkatan motorik kasar anak yang meliputi aspek kecepatan berlari dan kelincahan.

Dengan melihat dari hasil tindakan pada siklus II, dapat diketahui bahwa sudah lebih dari 70% anak memiliki kemampuan motorik kasar pada kriteria Berkembang Sangat Baik sehingga hasil tersebut sudah memenuhi standar indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Rata-rata hasil kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK. Tunas

Harapan mencapai 61, 25% pada siklus I serta kemampuan motorik kasar anak meningkat pada siklus II mencapai 80%. Maka dengan tercapainya kemampuan motorik kasar anak dapat disimpulkan bahwa melalui

kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus kemampuan motorik kasar anak dalam aspek kecepatan berlari dan kelincahan dapat meningkat. Dengan demikian, permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak Kelompok A TK. Tunas Harapan Kertagena Laok Kadur Pamekasan.

Pemahasan

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional kucing dan tikus telah dilaksanakan selama 2 siklus menunjukkan adanya peningkatan serta keberhasilan. Berikut ini merupakan rata-rata persentase kemampuan motorik kasar anak dari pra siklus, pelaksanaan siklus I dan siklus I

Tabel 6 Rekapitulasi Data Rata-Rata Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Kucing dan Tikus

No.	Aspek yang diamati	Persentase Pra Siklus	Persentase Siklus I		Persentase Siklus II	
			Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2	Pertemuan ke-3	Pertemuan ke-4
1.	Kecepatan Berlari	40%	56,25%	61,25%	70%	80%
2.	Kelincahan					
Keterangan		MB	BSH	BSH	BSH	BSB

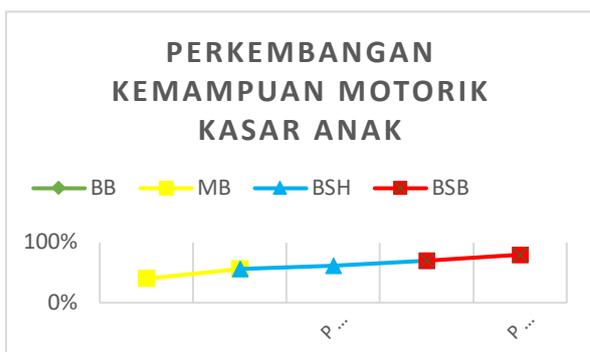
Berikut ini merupakan laporan perkembangan kemampuan motorik kasar anak dari pra siklus, pelaksanaan siklus I dan pelaksanaan siklus II. Berdasarkan pada kriteria penilaian perkembangan anak, rata-rata kemampuan motorik kasar anak ketika pra siklus berada pada kriteria MB. Pada siklus I pertemuan ke-1 tetap pada kriteria BSH. Pertemuan ke-2 masih tetap pada kriteria BSH. Pada siklus II pertemuan ke-1 tetap pada kriteria BSH, dan pertemuan ke-2 meningkat pada kriteria BSB.

Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa melalui permainan tradisional kucing dan tikus, kemampuan motorik kasar anak Kelompok A mengalami peningkatan dari data yang peneliti dapatkan setelah melakukan

pra siklus, siklus I dan siklus II. Ada peningkatan dari pra siklus ke siklus I sebesar 16, 25%, sedangkan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 5%, meskipun peningkatan dari siklus I ke siklus II hanya 5%, akan tetapi dapat ditarik kesimpulan bahwa motorik kasar anak Kelompok A TK. Tunas Harapan dapat ditingkatkan dengan permainan tradisional kucing dan tikus.

Kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus ini dikatakan berhasil dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena melebihi dari standar pencapaian yang sudah peneliti tentukan. Peneliti menentukan standar pencapaian sebesar 70%, sedangkan data yang diperoleh dari siklus I dan siklus II mengenai permainan tradisional

kucing dan tikus sebesar 80%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



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 dan tikus adalah permainan yang sangat menyenangkan, anak dapat bermain dengan gembira. Permainan tradisional kucing dan tikus sangat tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A karena melalui permainan ini kemampuan motorik kasar seperti kemampuan berlari dan kelincahan anak berkembang dengan baik sampai mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Misbach, bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar dan motorik halus (Mulyani, 2016: 53).

Hal ini juga didukung pendapat Subagiyo, bahwa permainan tradisional mempunyai manfaat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak karena mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, berputar dan gerakan-gerakan lainnya. Contoh permainan tradisional petak umpet, kucing dan tikus, lompat tali dan lain sebagainya (Mulyani, 2016: 51).

Permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar karena anak dapat menggerakkan seluruh anggota tubuh dengan bebas sesuai dengan yang anak inginkan, tidak ada batasan dalam menggerakkan tubuhnya. Seperti berlari, melompat dan jongkok. Selama anak bermain tidak keluar dari area bermain.

Manfaat permainan tradisional kucing dan tikus adalah untuk melatih keterampilan fisik motorik anak. Anak berlari, bermain kejar-kejaran, terkadang melompat, dan sebagainya. Anak-anak juga dilatih untuk memecahkan masalah. Anak juga belajar tentang strategi dan juga mengajarkan anak untuk berperilaku sportif, menerima kekalahan dengan lapang dada. Dengan seperti itu kemampuan motorik kasar anak akan muncul dengan sendirinya dan berkembang secara alami.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih ini penyusun sampaikan kepada lembaga TK Tunas Harapan Kertagena Laok Kadur Pamekasan. Sebagai tempat penelitian dilaksanakan.

Kegiatan ini menggunakan sumber pembiayaan mandiri atau peneliti mengeluarkan biaya sendiri dalam melaksanakan penelitian.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa Permainan tradisional kucing dan tikus sangat tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A karena melalui permainan ini kemampuan motorik kasar seperti kemampuan berlari dan kelincahan anak berkembang dengan baik sampai mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Saran

Ada beberapa saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan, antara lain: 1. Agar guru dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional kucing dan tikus. 2. Sebelum bermain guru menjelaskan cara permainan tradisional terlebih dahulu dan batasan area permainan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardy Wiyani, N. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini: Panduan Orang Tua dan Guru dalam Membentuk Kemandirian dan Kedisiplinan AUD*. Ar-Ruzz Media.
- Dimiyati, J. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Kencana Prenada Media Group.

- Harun dkk. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Multi Pressindo.
- Kusumah, W., & Dwigatma, D. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. PT Indeks.
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Diva Press.
- Nurihsan. 2014. *Permainan Tradisional Anak Usia Dini*. Rajawali Pers.
- Puspita Sari, A. 2013. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional *Kucing-Kucingan* pada Anak Kelompok B Di TKIT Ar-Raihan". *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi PG-PAUD Universitas Negeri Yogyakarta. (Aprilia Puspa Sari, 2013).
- Sudijono, A. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak usia Dini*. Depdikas.
- Supartini dkk, E. 2016. *Modul Guru Pembelajar Taman Kanak-kanak Kelompok Kompetensi A*. P4TK dan PLB.