



## **PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KUCING DAN TIKUS (Penelitian Tindakan di Kelompok B TK Cifor Ceria Depok Tahun 2022)**

**Puji Yulianty<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Bogor

\*Email: [pujiyulianty@gmail.com](mailto:pujiyulianty@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The purpose of this research is to improve of gross motor skills of children through the traditional game of cats and mice at TK B Cifor Ceria Kota Depok 2017. The subject of research were 10 children. This research method was based on the research action class of Kemmis and Mc Taggart model included of four steps: (1) planning (2) action (3) observation and evaluation (4) reflection. The study consisted of one cycle, with two times meetings. Data analysis technique were used qualitative and quantitative data. The data were collected used observation instruments, interview non structur and documentation. Results of this research are showed an increased in gross motor skills of children through traditional games, evidenced by the average score of early motor skills crude children 63.61% and cycle I 79.33%. Research findings that the traditional game of cats and mice could increase children gross motor skill in TK B Cifor Ceria.*

**Keyword:** gross motor skill, traditional games, and action research

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional kucing dan tikus di TK B Cifor Ceria Kota Depok 2017. Subjek penelitian ini terdiri dari 10 orang anak. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kela yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart meliputi empat tahap yaitu (1) perencanaan (2) tindakan (3) observasi (4) refleksi. Peneliaian ini terdiri dari 1 siklus, dengan 2x pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument observasi, wawancara, dokumentasi, catatan lapangan dan diskusi. Hasil penelitian ini menyatakan adanya peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional, dibuktikan dengan skor rata-rata keterampilan motorik kasar awal anak 63,61% dan siklus I 79,33%. Temuan penelitian bahwa permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak TK B Cifor Ceria.

**Kata Kunci:** keterampilan motorik kasar, permainan tradisional, penelitian tindakan

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang penting untuk diperhatikan karena masa ini merupakan landasan untuk masa dewasa. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia No.137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan berbagai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) 0-6 tahun dalam enam bidang, salah satunya Fisik motorik. Perkembangan fisik anak usia 5-6 tahun sesuai dengan tingkat tingkat pencapaian perkembangan terbagi menjadi 2 yaitu motorik kasar dan halus. Capaikan perkembangan motorik kasar anak yaitu melakukan

gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam, melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, melakukan kegiatan kebersihan diri.

Data awal yang diperoleh peneliti bahwa terdapat permasalahan mengenai rendahnya keterampilan motorik kasar yaitu sebanyak 6 orang anak dari 10 orang anak. Rendahnya keterampilan motorik kasar meliputi: melompat satu kaki, melompat satu kaki secara bergantian, berdiri satu kaki ketika mengambil benda, melompat satu kaki dengan membawa benda, berlari lurus dengan membawa benda, berjalan lurus melewati garis, meniti papan tanpa jatuh, melompat dua kaki ke depan dan ke belakang, menggiring bola ke arah depan dan meloncat dari rintangan. Pemahaman anak tentang kebudayaan daerah masih kurang, khususnya permainan tradisional. Peneliti bersama kolaborator bekerjasama dalam meningkatkan keterampilan mototrik kasar melalui permainan tradisional kucing dan tikus. Sage menjelaskan “gross motor skill is movement that involve total body movement and multilimb movement, keterampilan motorik kasar adalah gerakan melibatkan semua anggota badan dan gerakan tungkai, salah satunya melalui permainan. Permainan tradisional merupakan kekayaan khasanah budaya lokal, yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Taman Bermain Cifor Ceria Depok berdiri sejak tahun 2010, yang dibagi dalam 3 kelompok yaitu: Kelompok Bermain, TK A dan TK B. Letak Sekolah berada di Jalan Kapitan Pekapurran Cimanggis Depok dengan jumlah guru 3 dan jumlah murid 30 anak. Perkembangan motorik kasar anak di sekolah ini dirasa kurang, hal ini dilihat dari kegiatan yang diberikan oleh guru ketika memberikan pembelajaran di kelas, dimana kegiatan melalui permainan sangat kurang.

Keterampilan motorik kasar anak dapat dikembangkan salah satunya dengan permainan tradisional, misalnya kucing dan tikus. Permainan tradisional sangat penting diperkenalkan pada anak karena mereka dapat mengetahui permainan tempo dulu serta dapat memainkannya sendiri tanpa bantuan dari orang dewasa. Manfaat permainan tradisional sangat banyak, misalnya kesenangan, rasa gembira, menambah pengetahuan dan dapat mencoba hal baru. Selain itu, permainan tradisional sangat murah dan sederhana, biasanya menggunakan alat sederhana atau tanpa alat kita sudah bisa memainkannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan suatu kajian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di Kelompok B TK Cifor Ceria Depok

## KAJIAN TEORITIK

### Motorik Kasar

Hurlock mengungkapkan bahwa perkembangan motorik berarti pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang saling terkoordinasi. Dari pengendalian tubuh di atas memberikan sumbangan bagi perkembangan motorik anak dalam melakukan kegiatan social dan kepribadian anak.

Sebaliknya anak secara aktif membangun keterampilan mencapai tujuan dalam batas yang ditentukan oleh tubuh dan lingkungan. Alam dan belajar, anak dan lingkungan, sama-sama bekerjasama sebagai bagian dari sistem yang saling berhubungan. Semakin aktif dan kreatif semakin pula anak dapat mengembangkan perkembangan motorik, karena perkembangan motorik berhubungan dengan anak itu sendiri, lingkungan dan latihan yang berkelanjutan.

Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang melibatkan aktivitas otot besar, seperti berjalan, menggerakkan kaki koordinasi antara tangan dan mata. Menurut Santrock keterampilan motorik kasar merupakan perubahan kemampuan gerak yang berhubungan dengan otot besar, pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir sebagai berikut: (1) susunan saraf, (2) otot, (3) otak, (4) saraf tulang belakang. Kegiatan di sekolah yang bisa dilakukan misalnya berlari, melompat dari berbagai ketinggian 10-30 cm, melempar dan menangkap bola.

Sage menjelaskan *gross motor skill is movement that involve total bdy movement and multilimb movement, such as walking jumping, or swimming, shooting*. Keterampilan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan semua gerakan anggota badan dan gerakan tungkai, seperti berjalan, melompat, atau berenang, menembak. Keterampilan memiliki beberapa fungsi, antara lain: kemampuan yang berhubungan dengan tenaga yang telah dikeluarkan (aktifitas yang berhubungan dengan persepsi dari panca indera ), proses yang utama ( organisasi, manajemen, membuat keputusan ), hasil yang dicapai (fungsi dari motorik dan pemanfaatan umpan balik). Fungsi dan manfaat keterampilan motorik, sosial, bahasa, kognitif dan moral emosial anak. Ketika anak bermain ia akan memperoleh banyak pengalaman dan pengetahuan. Manfaat yang diperoleh dalam bermain dan permainan

sangat banyak, misalnya anak dapat berinteraksi langsung dengan anak lain, menjadikan anak tanggung jawab, membuat anak senang dan gembira, dapat mengasah imajinasi anak.

**Tahapan perkembangan motorik kasar yang dikemukakan oleh Helen Bee, sebagai berikut:**

Usia	Keterampilan lokomotor	Keterampilan nonlokomotor	Keterampilan manipulative
18-24 bulan	Berlari dengan kaku (20 bulan), menaiki tangga dengan kedua kaki pada tiap langkah	Mendorong dan menarik kotak atau mainan beroda, membuka tutup	Menunjukkan dominasi tangan, menyusun 4-6 balok, membalik halaman,, mengambil benda tanpa kehilangan keseimbangan.
2-3 tahun	Berlari dengan mudah, memanjat dan menuruni meja-kursi tanpa bantuan, melompat ke lantai dengan kedua kaki	Menarik dan mendorong mainan besar di sekitar ritangan, melempar sesuai target, menggunakan lengan	MEngambil benda kecil, menggunakan krayon, melempar bola kecil sabil berdiri.
3-4 tahun	Naik tangga satu kaki per tangga, meloncat dengan 2 kaki, berjalan dengan berjingkatan	Mengayuh dan mengemudikan sepeda roda 3, berjalan ke berbagai arah, memutar tubuh saat melempar menggunakan lengan	Mulai dapat memasang dan melepas kancing, menangkap bola besar dengan merentangkan lengandan tubuh, menggunting kertas, memegang pensil.
4-5 tahun	Naik turun tangga dengan satu kaki	Sebagian besar anak laki-laki	Memukul bola, menangkap bola

## Permainan Tradisional

### Pengertian Permainan

Permainan bagi anak-anak bukan hanya terkait dengan alat permainan, kawan bermain, tempat bermain atau lingkungan bermain. Karena melalui kegiatan permainan anak dapat mengekspresikan diri dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang akan dialami

ketika bermain. Daeng dalam Ismail, permainan dapat dikatakan universal sifatnya, karena hidup pada semua masyarakat di dunia. Bermain dan permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya melalui kegiatan permainan, anak akan belajar hidup. Bermain merupakan kegiatan yang reflek yang dilakukan apalagi bagi anak, melalui bermain anak akan bereksplorasi dan belajar hal baru.

Permainan dan bermain menurut Mutiah memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat, mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat, sebagai saana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak dan akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya. Bermain merupakan wadah untuk anak bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Karena melalui lingkungan sekitar, anak mampu belajar dan mengetahui hal yang baru selain berada di rumah.

Morisson memaparkan bahwa permainan adalah cara utama anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungannya untuk berpikir dan belajar, permainan memberikan kesempatan praktik dan berpikir, sehingga anak bisa mendapat pengalaman dan belajar lewat semua jenjang materi. Lewat proses inilah anak mendapat pemahaman tentang dunia mereka dan belajar tentang cara kerja benda yang mereka mainkan. Sehingga anak belajar untuk memahami dunia atau lingkungan sekitar.

Bettelheim menambahkan permainan merupakan kegiatan yang ditandai dalam aturan serta persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Jadi permainan memberikan kontribusi pada anak dalam belajar konsep dan aktivitas, baik bersifat individual ataupun kelompok yang merupakan aktivitas nyata yang dapat memberikan pemahaman pada anak tentang dunia yang bermanfaat dalam kehidupannya. Permainan menurut Santrock ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri, kegiatan tersebut dilaksanakan tanpa paksaan dan dengan perasaan senang. Bermain dan permainan bagi anak harus dapat membuat anak senang, nyaman, aman, mengembangkan imajinasi dan kreatif, serta mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak.

Menurut beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian permainan adalah segala aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mencari kesenangan,

kegembiraan melalui kegiatan permainan yang dapat mengembangkan atau mengoptimalkan segala aspek perkembangan fisik maupun psikis.

## **Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan zaman dulu yang keberadaannya sampai sekarang masih ada. Walaupun biasanya permainan ini hanya dikenal oleh orang tua kita atau nenek dan kakek. Permainan tradisional saat ini lebih sering dimainkan di daerah pedesaan, karena dapat dimainkan menggunakan alat atau tidak, murah meriah dan sederhana. Kepopulerannya semakin berkurnga dengan adanya permainan zaman sekarang yang lebih modern. Anak lebih mudah dan dapat mengakses permainan modern melalui internet, handphone tau ipad.

Menurut jurnal Tuti Andriani, Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. Permainan fisik Permainan seperti kejar-kejaran menggunakan banyak kegiatan fisik. Permainan seperti ini tidak hanya terjadi di Indonseia, tetapi juga di seluruh dunia. Jadi dengan bermain, maka fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.

Ismail menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Pada permainan tradisional terdaat bentuk permainan yang sifatnya bertanding (game) dan ada pula yang bersifat lebih mengutamakan untuk kegiatan mengisi waktu luang sebagai bentuk rekreasi atau kesenangan. Permainan tradisional Indonesia sangat beragam dan cara memainkannya tidak terlalu sulit, karena biasanya permainan tradisional sangat sederhana.

Permainan tradisional merupakan kekayaan khasanah budaya local, yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak Indonesia dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, bahkan ada yang hanya bermodal “awak waras” atau “badan sehat”. Maksudnya, asalkan anak tersebut sehat, maka ia bisa ikut permainan. Permainan ini tidak hanya menggunakan alat yang sederhana tetapi juga menggunakan bdana sudah dapat bermain.

## **Manfaat Permainan Tradisional**

Sebagai salah satu wujud budaya yang diwariskan secara turun temurun, permainan tradisional memiliki berbagai manfaat antara lain sebagai beikut:

- a. Tidak memerlukan biaya untuk memainkannya.
- b. Melatih kreatifitas anak
- c. Mengembangkan kecerdasan social emosional anak
- d. Mendekatkan anak-anak pada alam
- e. Mengembangkan kemampuan motorik anak
- f. Bermanfaat untuk kesehatan
- g. Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak
- h. Memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak
- i. Dapat dimainkan lintas usia
- j. Mengasah kepekaan seni anak.

### **Permainan Tradisional Kucing dan Tikus**

Permainan tradisional yang dimainkan dalam penelitian ini adalah permainan kucing dan tikus. Permainan kucing dan tikus dipilih karena jenis permainan ini dapat dimainkan tanpa menggunakan alat. Anak adalah subyek dan objek permainan., karena harus berperan sebagai tikus, kucing dan pager. Permainan ini dapat dilakukan usia 4-7 tahun. Kedua hewan ini sudah dikenal oleh anak, jadi anak-anak dapat menirukan suara atau cara berlari kucing dan tikus.

Pertama-tama, tentukanlah anak yang akan menjadi kucing atau tikus melalui hompimpah, anak yang menang akan menjadi kucing dan yang kalah menjadi tikus, sedangkan sisanya akan menjadi pager yaitu dengan membentuk sebuah lingkaran dengan bergandengan tangan. Kucing berdiri di luar lingkaran dan tikus berdiri di dalam lingkaran. Guru memberikan aba-aba dengan berhitung 1,2 ,3 “mulai”. Tugas si kucing adalah mengejar tikus baik di dalam atau di luar lingkaran, anak-anak yang sebagai pager menghalau kucing agar tidak bisa masuk, bisa dengan cara pager jongkok (yang artinya yang di luar lingkaran (kucing) tidak boleh/tidak bisa masuk ke dalam lingkaran. Ketika si tikus sudah tertangkap maka anak yang menjadi kucing dan tikus akan diganti dengan anak lainnya. Pujilah anak-anak jika mereka bersungguh-sungguh mau terlibat dan dapat menyelesaikan permainan secara sportif.

Permainan kucing dan tikus ini selain memberikan manfaat motorik bagi anak juga memberikan arti kerjasama. Keterampilan motorik anak dalam permainan ini meliputi

berlari, berjalan, melompat, jongkok, membungkuk, berdiri, memegang dan menangkap . Manfaat bermain kucing dan tikus adalah melatih anak untuk belajar bermain sportif, melatih keterampilan tubuh dalam berlari dan melompat terutama motorik kasar anak, memberikan kesenangan bagi anak-anak, dapat menyusun strategi dalam menghindari kejaran si kucing (lawan), mengembangkan kemampuan social dan emosi anak, melatih kerjasama dan koordinasi) yaitu koordinasi antara tangan, kaki dan pandangan, kerjasama, kejujuran, kelincahan dalam mengecoh lawa dengan berlari.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan. Metode yang digunakan adalah model penelitian dari Kemmis & MC. Taggart, prosedur penelitian ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi serta kegiatan refleksi. Tahap perencanaan, guru merencanakan semua kegiatan yang akan dilakukan, menyiapkan alat yang digunakan, penilaian keterampilan motorik kasar anak. Pada tahap tindakan, guru melakukan kegiatan permainan sesuai dengan perencanaan.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila keberhasilan individu minimal 75%, dan kelas 80% dari jumlah keseluruhan anak yaitu 10 orang anak, artinya 8 dari 10 anak. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di Taman Bermain Cifor Ceria Depok berjumlah 10 orang anak, yang terdiri dari 4 laki-laki dan 6 perempuan. Sumber data dibagi menjadi 2 yaitu sumber data kualitatif dan sumber kuantitatif. Sumber data kualitatif adalah peneliti yang berkolaborasi dengan guru yang akan merekam semua kegiatan anak selama proses pembelajaran melalui permainan tradisional kucing tikus. Sumber data kuantitatif adalah hasil skor keterampilan motorik kasar yang diperoleh setiap anak melalui permainan tradisional kucing dan tikus yang meliputi aspek gerak locomotor yaitu berlari dan berjalan, nonlokomotor yaitu berdiri, memegang, membungkuk dan manipulative yaitu menangkap. Skor yang diperoleh setiap anak adalah hasil akhir yang diperoleh dari gabungan skor antara peneliti dan kolaborator yang akan dipaparkan pada akhir setiap siklus.

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur pengumpulan data yang berisi indicator keberhasilan tindakan penelitian. Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti dibantu oleh guru kelas sebagai kolaborator. Peneliti dan kolaborator bekerja sama dalam merencanakan sampai merefleksi kegiatan, sehingga didapatkan data yang valid mengenai keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional kucing dan tikus. Berikut ini

dipaparkan definisi konseptual dan operational untuk menentukan kisi-kisi instrument dalam teknik pengumpulan data.

Instrumen dikembangkan melalui definisi konseptual dan operasional yang ditulis berdasarkan kriteria yang ditulis berdasarkan kriteria yang diambil dari aspek: 1). Lokomotor 2) non lokomotor, 3) manipulative.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif Miles dan Huberman dengan cara 3 tahap analisis, yaitu: 1) Reduksi data, 2) Penyajian data, 3). Simpulan data. Sedangkan analisis kuantitatif dengan cara statistic deskriptif adalah untuk melihat rata-rata skor yang diperoleh dari Pra Tindakan dan Tindakan (siklus I), disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa telah terjadi peningatan keterampilan motorik kasar anak TK B TK Cifor Ceria Depok dari mulai Pra siklus sampai Siklus I.

### Pra Siklus

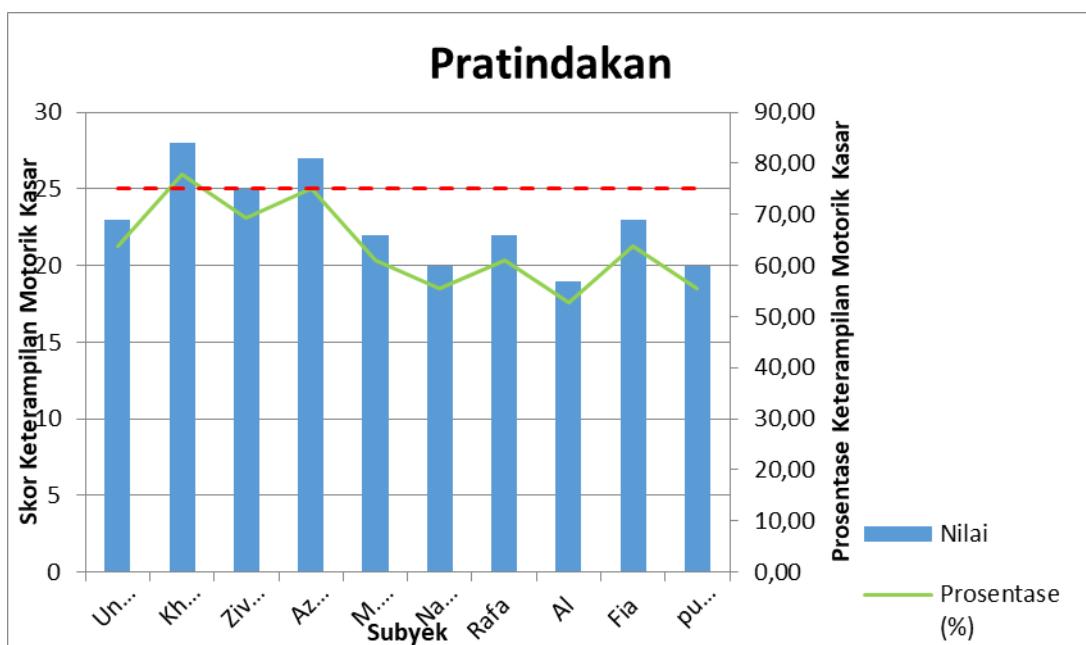
Berdasarkan hasil observasi pratindakan yang dilakukan pada bulan Mei tahun 2017, peneliti menemukan beberapa masalah tentang keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B di TK Cifor Ceria yang rendah. Peneliti merancang penelitian tindakan dengan meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing dan tikus. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 10 orang anak yang memiliki keterampilan motorik kasar rendah sebanyak 8 orang anak. Hasil Observasi awal untuk keterampilan motorik kasar sebagai berikut:

**Tabel <no> Data Awal Keterampilan Motorik Kasar**

No	Nama Anak	Nilai	Prosentase (%)
1	Ungke	23	63.89
2	Khanza	28	77.78
3	Zivana	25	69.44
4	Azka	27	75.00
5	M. Azka	22	61.11

6	Nayla	20	55.56
7	Rafa	22	61.11
8	Al	19	52.78
9	Fia	23	63.89
10	Putri	20	55.56
<b>Jumlah</b>		<b>229</b>	<b>636.11</b>
<b>Rata-rata Kelas</b>		<b>22.9</b>	<b>63.61</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor maksimum yang diperoleh anak sebesar 28, skor minimum sebesar 19, skor rata-rata sebesar 22,9 dan rata-rata kelas sebesar 63.61%. Adapun skor pratindakan keterampilan motorik kasar jika disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik <no> Grafik Data Awal Keterampilan Motorik Kasar

Dari grafik pratindakan di atas, dapat diketahui bahwa hanya ada 2 anak yang mencapai keberhasilan individu sebesar 75% yaitu BFK dan POI. Sedangkan 8 orang anak lainnya belum mencapai prosentase yang telah ditentukan. Keberhasilan klasikal yang diperoleh hanya sebesar 20% dari jumlah seorang anak. Sehingga diperlukan adanya tindakan berupa permainan tradisional Jawa dengan memberikan kucing dan tikus yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Data awal keterampilan motorik kasar telah diketahui, maka tindakan kegiatan permainan akan dilakukan.

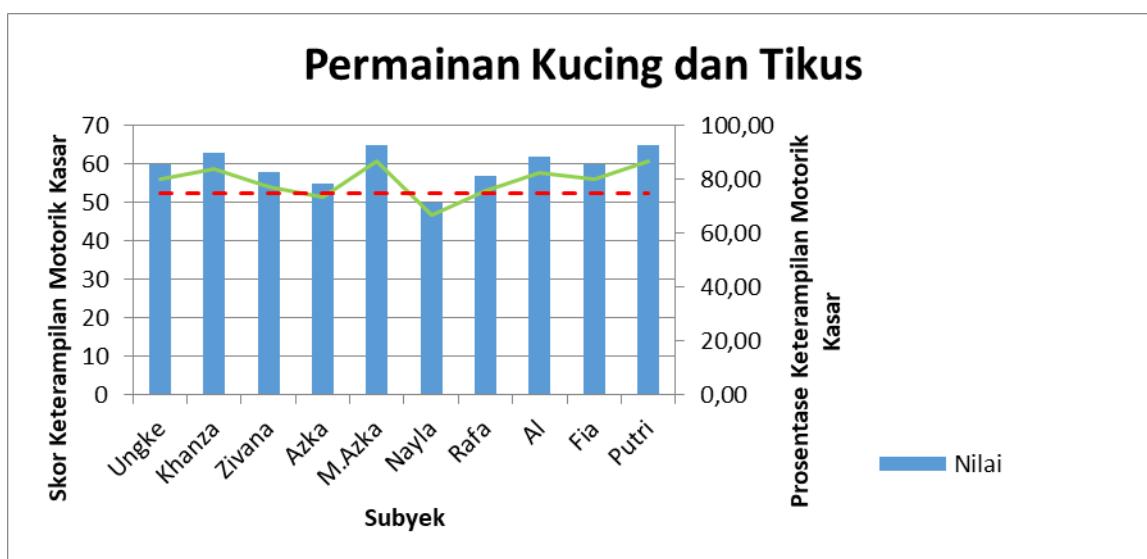
## Siklus I

Tindakan dilakukan selama 3 minggu yaitu mulai 15 Mei 2022 sampai 31 Mei 2022. Waktu pelaksanaan adalah 2 kali pertemuan. Observasi pada siklus I dilakukan untuk mengetahui skor yang diperoleh anak setelah diberi tindakan melalui permainan tradisional kucing dan tikus. Adapun data observasi pada Siklus I adalah:

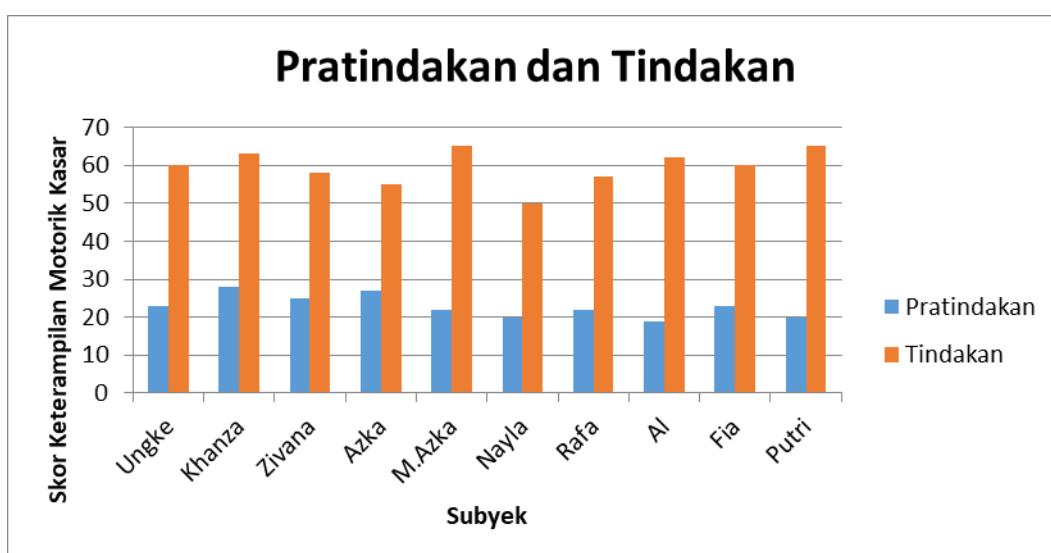
Data skor keterampilan motorik kasar pada permainan kucing dan tikus, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

No	Nama Anak	Nilai	Prosentase (%)
1	Ungke	60	80.00
2	Khanza	63	84.00
3	Zivana	58	77.33
4	Azka	55	73.33
5	M.Azka	65	86.67
6	Nayla	50	66.67
7	RAfa	57	76.00
8	Al	62	82.67
9	Fia	60	80.00
10	Putri	65	86.67
<b>Jumlah</b>		<b>595</b>	<b>793.33</b>
<b>Rata-rata Kelas</b>		<b>59.5</b>	<b>79.33</b>

Berdasarkan tabel hasil skor keterampilan motorik kasar di atas, diketahui bahwa nilai-rata kelas sebesar 79,33%. Data skor keterampilan motorik kasar dalam permainan tikus dan kucing jika disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Grafik di atas menggambarkan bahwa skor keterampilan motorik kasar yang diperoleh 10 anak dalam permainan kucing dan tikus cukup beragam. Skor maksimum sebesar 65, skor minimum sebesar 50, dan skor rata-rata sebesar 59,5. Keberhasilan klasikal sebesar 79,33% karena ada 9 anak yang mencapai skor di atas 75%. Selain meningkatnya keterampilan motorik kasar, anak juga mulai memahami dan mengerti dengan cara dan aturan bermainnya. Walaupun guru masih menjelaskan satu persatu pada anak yang selalu bertanya. Hasil skor memperlihatkan adanya peningkatan keterampilan motorik kasar pada permainan kucing dan tikus. Hasil skor keterampilan motorik kasar yang mengalami peningkatan disajikan dalam grafik di bawah ini.



Grafik di atas menunjukkan bahwa skor dari pratindakan dan tindakan mengalami peningkatan. Rata-rata kelas dari pratindakan sampai ke tindakan permainan kucing dan tikus meningkat dari 63,61% ke 79,33%, yaitu mengalami peningkatan sebesar 24,69%

## PEMBAHASAN

Berdasarkan pemerolehan data secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini telah membuktikan bahwa permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak TK B Cifor Ceria. Hasil ini dibuktikan dari pemberian tindakan yang diberikan pada siklus I. Hasil pengamatan tindakan yang telah dilakukan terhadap 10 responden pada akhir siklus I dapat diketahui bahwa Hasil skor rata-rata kelas yang dicapai oleh anak pada pratindakan sebesar 63,61% Pada permainan kucing dan tikus perolehan rata-rata kelas siklus I 79,33%. Skor yang dicapai oleh semua anak sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu 75%. Dan setiap anak telah mencapai lebih dari 75%. Keberhasilan klasikal adalah keberhasilan yang dicapai oleh seluruh jumlah anak dalam satu kelas. Keberhasilan klasikal pada permainan kucing dan tikus siklus I sebesar 79,33% Jadi dapat disimpulkan, melalui permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B Taman Bermain Cifor Ceria Depok dengan kriteria keberhasilan sangat baik.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran melalui permainan diawali dengan: peneliti bersama kolaborator menentukan rencana pembelajaran dan membuat RKH, guru menjelaskan langkah setiap permainan, menyiapkan media yang akan digunakan, permainan kucing dan tikus tidak ada media, karena hanya anak yang menjadi subyek dan objek permainan. Guru menjelaskan aturan dan cara bermain serta menjelaskan setiap peran masing-masing anak pada permainan kucing dan tikus. Menyiapkan alat untuk pengumpulan data berupa lembar penilaian, catatan lapangan, catatan lapangan, dan dokumentasi. Pelaksanaan permainan tradisional kucing dan tikus efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B Cifor Ceria Depok, terlihat dari peningkatan skor yang telah diperoleh setiap anak dengan kriteria sangat baik.

### Saran

Saran ditujukan kepada berbagai pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini yaitu kepada guru, kepala sekolah, pengambil kebijakan dan peneliti. Pihak tersebut diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan melalui kegiatan

permainan salah satunya permainan tradisional kucing dan tikus, serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini

## DAFTAR PUSTAKA

- Crie Handani, Myrnawati. 2011. *Metodologi Penelitian Untuk Pemula*. Jakarta: FIP Press
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud.
- Latif M., Zuhairina., Rita Z., Muhammad A. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Tim Program Pascasarjana. 2012. *Buku Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Jakarta: Penerbit Pascasarjana.
- Bee,Helen. *The Growing Child, An Applied Approach , second edition*. Ney York: McGraw-Hill, 2004
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Model Pengembangan Motorik Anak Balita*. Jakarta; Ditjen Olahraga, 2002
- Achroni, Keen. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui permainan Tradisional*. Jogjakarta, 2012.
- Anderson G. Lemos<sup>1</sup> , Eric L. Avigo<sup>2</sup> , José A. Barela, *Physical Education in Kindergarten Promotes Fundamental Motor Skill Development* (Pendidikan Jasmani di TK Guna Meningkatkan Pengembangan Keterampilan Motorik).
- Firoozeh Sajedi , MD. *Pediatric Neurorehabilitation Research Center University of Social Welfare and Rehabilitation Sciences*, Tehran, Iran Hajar Barati\* University of Allameh Tabatabayi, Tehran, Iran
- NAFISEH KHALAJ<sup>1</sup>, 2, SAIDON AMRI. *MASTERY OF GROSS MOTOR SKILLS AMONG PRESCHOOL OBESE CHILDREN* (Masa anak-anak adalah masa yang cocok untuk mengasah aktifitas fisiknya).
- Tuti Andriani, Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini