

## MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI KEGIATAN BERMAIN TENGGE-TENGGE

Oleh:

**Siti Rahmawati Talango**

Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran menggunakan media tengge-tengge dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Model penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Taggart dengan subjek penelitian berjumlah 15 anak di kelompok B TKIT AZR ZAHRA, Kota Gorontalo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, pengamatan, wawancara dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui persentase peningkatan kecerdasan keterampilan motorik kasar anak setelah tindakan. Analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian. Hasil dari penelitian ini terjadi peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan tengge-tengge. Keterampilan motorik kasar anak pada prasiklus yaitu sebesar 35,97%. Pada siklus satu terjadi peningkatan sebesar 44,97% dan meningkat lagi menjadi 72,25% pada siklus 2. Proses bermain tengge-tengge memberikan dampak pada berbagai aspek perkembangan anak seperti; fisik, kognitif, bahasa dan sosial. Implikasi hasil penelitian ini adalah proses pembelajaran anak usia dini menggunakan strategi bermain tengge-tengge dapat dipertimbangkan sebagai media bagi peningkatan keterampilan motorik kasar anak*

**Kata Kunci:** Keterampilan Motorik Kasar, Kegiatan Bermain Tengge-Tengge, Penelitian Tindakan

### A. Pendahuluan

Anak usia dini dalam perkembangannya akan melalui tahapan emas (*golden age*) tepatnya pada rentang usia 4 sampai 6 tahun. Namun demikian jika ditinjau berdasarkan teori Bloom, pada rentang usia 0-8 tahun anak akan memiliki potensi besar mencapai 80% kemampuan belajar orang dewasa. Sehingga tahapan ini akan memberikan kesempatan bagi lingkungan sekitar anak, untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak seperti: aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek agama dan moral serta aspek fisik dan motorik.

Aspek fisik dan motorik merupakan salah satu ranah yang perlu dikembangkan. Dengan adanya kematangan pada aspek ini anak dapat melakukan berbagai aktivitasnya dan lebih leluasa dalam bereksplorasi. Kematangan dapat dilihat dari kemampuan anak melakukan keterampilan motorik. Dalam hal ini keterampilan motorik merupakan sebuah proses yang secara langsung

berhubungan dengan pengendalian tubuh. Keterampilan motorik pada dasarnya terbagi atas dua yaitu; keterampilan motorik halus dan motorik kasar.

Stimulasi keterampilan motorik kasar yang intens sangat tepat diberikan pada masa-masa awal perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan Hurlock, bahwa usia kanak-kanak adalah masa ideal untuk mempelajari keterampilan motorik kasar, disebabkan oleh 3 alasan yaitu ; (1) anak senang mengulang-ulang dan karenanya dengan senang hati mengulang aktivitas sampai terampil; (2) Anak bersifat pemberani sehingga tidak ada rasa takut jika terjatuh; (3) anak mudah dan cepat belajar karena tubuh mereka sangat lentur dan keterampilan yang dimiliki baru sedikit sehingga keterampilan yang baru dikuasai tidak mengganggu keterampilan yang sudah ada.<sup>1</sup> Dengan demikian sangat mudah mengembangkan keterampilan motorik anak pada usia dini.

Fenomena yang teramati di lapangan di terdapat 11 anak atau sekitar 73,3% dari 15 anakkelompok B TKIT AZR-ZAHRA, belum mampu melakukan gerakan lokomotor dan nonlokomotor, yang merupakan bagian dari keterampilan motorik.

Dalam hal ini Anak belum memiliki kecepatan dan kelincahan saat melakukan kegiatan olahraga seperti jongkok kemudian meloncat. Anak juga belum mampu melakukan koordinasi antara tangan dan kaki saat melakukan kegiatan senam, kekuatan serta kelenturan belum nampak saat melakukan aktivitas naik dan turun tangga majemuk. Faktor yang menyebabkan keterampilan motorik kasar anak kelompok 1 rendah, ialah kurangnya aktivitas yang melatih keterampilan motorik kasar anak yang hanya dilakukan seminggu sekali, yaitu pada saat kegiatan senam berlangsung.

Aktivitas keterampilan motorik kasar yang monoton setiap minggunya disebabkan oleh kurangnya indikator motorik kasar yang disusun dalam rencana kegiatan harian anak di sekolah, selain itu penggunaan metode yang kurang variatif menjadi faktor lain penyebab rendahnya keterampilan motorik kasar anak kelompok B1 TKIT AZR ZAHRA. Guru sebagai fasilitator, bertanggung jawab terhadap proses belajar dan perkembangan anak di sekolah.

Guru perlu menyediakan strategi berupa kegiatan belajar yang menyenangkan bagi anak yaitu bermain. Salah satu prinsip belajar anak usia dini yaitu belajar sambil bermain. Bermain adalah suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.<sup>2</sup> Aktivitas bermain memiliki pengaruh penting terhadap aspek perkembangan fisik, bermain penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan

---

<sup>1</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan edisi kelima* (Jakarta: Erlangga, 1980), h. 111.

<sup>2</sup> Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), h. 16.

melatih seluruh bagian tubuhnya. Melalui bermain anak dapat berjalan, berlari, melompat dengan seimbang dan lincah. Guru dan orang tua dapat menciptakan lingkungan bermain yang menyenangkan, aman serta memiliki manfaat bagi anak. Salah satu permainan yang dapat dijadikan sebagai media dalam aktivitas anak selama di sekolah adalah permainan tengge-tengge.

Kegiatan bermain tengge-tengge dapat direkomendasikan sebagai media pendidikan yang mampu mengoptimalkan perkembangan anak. Kegiatan bermain tengge-tengge ini mengharuskan anak untuk tidak menyentuh garis dan menggunakan satu kaki saat melompat, namun sebelumnya anak harus melemparkan gaco tepat pada salah satu bidang. Dengan demikian secara tidak langsung guru dapat melakukan stimulasi keterampilan motorik kasar anak selama kegiatan bermain tengge-tengge tersebut berlangsung.

Berdasarkan fenomena yang teramati di lapangan dan beberapa rujukan yang diuraikan, maka perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B1 TKIT AZR ZAHRA. Stimulasi peningkatan keterampilan motorik kasar tersebut dapat dilakukan melalui sebuah kegiatan bermain permainan tradisional tengge-tengge yang telah sedikit dimodifikasi.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Keterampilan Motorik Kasar**

#### **a) Pengertian Keterampilan Motorik Kasar**

Motorik merupakan istilah umum untuk berbagai bentuk gerak yang dilakukan manusia. Kemampuan motorik sendiri merupakan hasil dari stimulus dan respon yang didapatkan individu berdasarkan koordinasi yang terjadi antara otak, syaraf dan otot. Stimulus yang diterima oleh otak melalui syaraf dijadikan sebuah respon oleh otot. Kemampuan motorik berbeda halnya dengan keterampilan motorik. Kemampuan motorik sendiri merupakan kapasitas dari seseorang untuk melakukan dasar dari motorik. Kemampuan inilah yang kemudian menjadi landasan pengembangan keterampilan motorik.

Keterampilan motorik sendiri terbagi atas keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik kasar pada umumnya berhubungan dengan koordinasi otot-otot besar sedangkan keterampilan motorik halus berhubungan dengan koordinasi otot-otot kecil seperti koordinasi antara otot mata dan tangan. Keterampilan motorik kasar dapat lebih mudah diamati karena dalam prakteknya melibatkan pergerakan pada seluruh anggota tubuh.

Kegiatan motorik kasar selain dipengaruhi oleh kinerja otot-otot besar juga dipengaruhi oleh kematangan pada anggota tubuh yang terlibat dalam

aktivitas motorik serta kemampuan dasar motorik yang dimiliki. Terkait dengan pendapat tersebut, Santrock mendefinisikan keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) yaitu keterampilan yang melibatkan aktivitas otot besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan.<sup>3</sup> Sehingga dapat dideskripsikan bahwa setiap kegiatan yang melibatkan motorik kasar selalu melibatkan gerakan aktivitas otot-otot besar

Penggunaan otot-otot besar dalam keterampilan motorik sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Meggit yang menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar (*gross motorik skill*) adalah penggunaan otot-otot besar dalam tubuh termasuk di dalamnya berjalan, melompat, berlari, memanjat, dll.<sup>4</sup> Dengan demikian pergerakan yang melibatkan seluruh anggota tubuh seperti berjalan, berlari memanjat dan melompat dapat disebut dengan keterampilan motorik kasar.

Keterampilan motorik kasar terbagi atas 3 bentuk keterampilan. Jackman mengungkapkan keterampilan gerak meliputi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. "*locomotor movement (fundamental movement) is the ability to move the whole body from one place to another. This is demonstrated by crawling, creeping, walking, running, jumping, hopping, skipping, dan climbing*"<sup>5</sup> Maksud pernyataan tersebut gerak lokomotor adalah kemampuan untuk memindahkan tubuh dari tempat satu ke tempat lainnya. Contohnya berguling, merayap, berjalan, berlari, melompat, meloncat, dan memanjat. Sehingga gerak lokomotor yaitu gerak tubuh yang berpindah tempat. Selain gerak lokomotor yang telah dijelaskan, Jackman mengungkapkan dua gerak lain yang termasuk dalam keterampilan motorik kasar yaitu gerak non lokomotor dan gerak manipulatif. Menurut Jackman gerak nonlokomotor (aksial atau gerakan tubuh) terjadi pada saat posisi kaki tetap atau tidak berubah (contoh; berdiri, berlutut, duduk atau berbaring). "*Nonlocomotor movement (axial or body movement) occurs when the feet remain stationary (as standing, kneeling, sitting or lying) while other parts of the body move*"<sup>6</sup>. Oleh karena itu gerak nonlokomotor merupakan kebalikan dari gerak lokomotor, karena dalam pergerakannya tidak memerlukan perpindahan.

Untuk gerak manipulatif sendiri Jackman berpendapat bahwa "*Manipulative movement skills is Gross motor movements involving force imparted or received from objects... (or) any gross motor skill in which an objects*

---

<sup>3</sup>John W. Santrock. *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup*. Jakarta: Erlangga, 2012. h. 144

<sup>4</sup> Carolyn Meggit, *Memahami Perkembangan Anak* (Jakarta: PT Indeks, 2012), h. 3.

<sup>5</sup> Hilda L. Jackman, *Early Education Curriculum A child's Connection to the World* (USA: Belmont, 2009), h. 302.

<sup>6</sup>*Ibid.*, h. 302.

*is usually involved (manipulated). This demonstrated by pulling, pushing, lifting, striking, throwing, kicking and ball catching”<sup>7</sup>*

Maksud pernyataan Jackman tersebut keterampilan gerak manipulatif yaitu gerakan motorik kasar yang melibatkan kekuatan disampaikan atau diterima dari objek atau benda... (atau) keterampilan motorik kasar sebuah objek yang biasanya terlibat (dimanipulasi). Seperti menarik, mendorong, mengangkat, memukul, melempar, menendang dan menangkap bola. Sehingga gerak manipulatif dapat disimpulkan selalu berkaitan dengan objek.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar merupakan sebuah kemampuan gerak dasar yang melibatkan seluruh anggota tubuh melalui koordinasi otot-otot besar. Keterampilan motorik kasar dikategorikan ke dalam tiga bentuk gerak yaitu gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

## **2. Metode Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun**

Strategi pengembangan keterampilan motorik kasar dapat dikembangkan melalui berbagai metode. Hal ini disebabkan, metode sendiri merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Oleh karenanya guru dapat menerapkan metode-metode yang menyesuaikan dengan karakteristik usia anak. Metode yang dipilih harus memungkinkan anak bergerak dan bermain lebih leluasa, tanpa memberi kesan pada anak bahwa mereka menjadi objek penilaian dan pembelajaran.

Prinsip belajar AUD ialah belajar sambil bermain. Bucher dan Reade dalam Montolalu menegaskan kembali melalui pendapat mereka bahwa metode bermain adalah metode pembelajaran anak usia dini di mana anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan bersama yang berupa kegiatan menggunakan alat atau melakukan kegiatan (permainan) baik secara sendiri maupun bersama teman-temannya, yang mendatangkan kegembiraan, rasa senang dan asyik bagi anak.<sup>8</sup> Dengan demikian pengembangan keterampilan motorik kasar dapat dilakukan melalui kegiatan bermain, permainan-permainan tradisional

### **a) Tengge-Tengge**

Salah satu permainan tradisional yang berkembang di Indonesia ialah permainan tengge – tengge. Permainan tengge-tengge di daerah lain sering disebut dengan tengge-tengge. Permainan konclong/ tengge-tengge merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, h. 302.

<sup>8</sup> B.E.F. Montolalu, *et. al.*, *Op.cit.*, h.4.16.

satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya.<sup>9</sup> Tanah dijadikan media untuk menggambar lapangan tengge-tengge yang terdiri dari bidang-bidang datar namun jika tidak tersedia lagi halaman bertanah maka bisanya permainan tengge-tengge di gang-gang atau jalan kompleks dengan menggunakan kapur untuk menggambar lapangan tengge-tenggenya.<sup>10</sup>

VOI (Voice of Indonesian), mengemukakan sejarah mengenai permainan tengge-tengge/engklek:

*“Engklekor hopsctoch can be found in various regions in indonesia, such as in sumatra, Java,Bali, Kalimantan, and Sulawesi. In every region, this game is known with different names. It was told that the name of this game came from "zondag-maandag" from the ducth and spread to the archipelago during the colonial era. In europe itself, tengge-tengge traditional game was popular among little girl community in the world war era. While in indonesia, during the dutch colonial there were many dutch little girls played tengge-tengge traditional game. Certainly, this game is played by most little girls, even though now, many boys also play this game. After indonesia's independence, this traditional game still survives and becomes popular among kids throughout indonesia.”<sup>11</sup>*

Maksud pernyataan diatas adalah Engklek, atau *hopscotch* atau tengge-tenggedapat ditemukan di berbagai daerah di indonesia, seperti di Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan, Sulawesi dan di setiap daerah, game ini dikenal dengan nama berbeda. Diketahui nama game ini adalah "zondag-maandag" yang berasal dari Belanda dan penyebarannya terjadi ke nusantara selama era Kolonial. Di Eropa sendiri, pertandingan tradisional sangat populer di kalangan masyarakat gadis kecil di era perang dunia. Sementara di indonesia, sejak masa kolonial Belanda. Pertandingan tradisional Tengge-tengge dimainkan oleh gadis-gadis cilik Belanda, meskipun sekarang anak lelaki banyak juga memainkan permainan ini. Setelah kemerdekaan Indonesia, permainan tradisional ini bertahan dan populer di kalangan anak-anak Indonesia.

Negara mediterania juga mengenal tengge-tengge sebagai *hopscotch* yaitu matriks kotak yang berisi angka digambar dengan kapur di trotoar, kemudian masing-masing pemain melemparkan batu dan melompat jumlah ruang

---

<sup>9</sup>Dasrun Hidayat, *Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*, Volume 05, (FISIP:UNTAD, 2013), h.2

<sup>10</sup>Askalin, *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*, (Yogyakarta:Nyo-nyo, 2013), h.17

<sup>11</sup>VOI, “Tengge-tengge or Hpscotch Traditional Games”; <http://en.voi.co.id/voi-indonesian-wonder/4819-tengge-tengge-or-hopscotch-traditional-game>, (iakses 25 November, Pukul 21:54)

jika mengenai garisnya akan kehilangan giliran.<sup>12</sup> Selain itu *tengge-tengge* juga telah di kenal di Singapura berabad-abad yang lalu. Di Singapura *hopscotch* adalah permainan anak tradisional di mana satu atau lebih pemain melompat melalui serangkaian kotak digambar di atas tanah. Sebuah keping atau permainan potongan dilemparkan secara bertahap di kotak dan pemain harus melompat jalan melintasi kerangka *hopscotch* menurut aturan tertentu tanpa kehilangan keseimbangan atau menginjak garis kerangka. Membutuhkan beberapa ketangkasan dan kekuatan fisik, permainan sangat populer di kalangan anak-anak di Singapura pada pertengahan abad kedua puluh.

*“Hopscotch is a traditional children’s game in which one or more players hops over a series of squares drawn on the ground. A puck or game piece is thrown progressively across the squares and players have to hop their way across the hopscotch framework according to certain rules without losing balance or stepping on the lines of the framework. Requiring some dexterity and physical prowess, the game was popular among children in Singapore in the mid-twentieth century.”*<sup>13</sup> Dengan demikian permainan ini telah benar-benar menjadi sebuah warisan pada saat ini karena keberadaannya sudah sejak pertengahan abad kedua puluh lima.

Permainan konclong/engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di area terbuka. Di beberapa daerah, konclong memiliki nama-nama berbeda-beda seperti *tengge-tengge*(Jawa), *asinan*, *gala asin* (Kalimantan), *intingan* (Sampit), *tengge-tengge* (Gorontalo), *cak lingking* (Bangka), *dengkeng*, *teprok* (Bali), *gili-gili* (Merauke), *deprok* (Betawi), *gedrik* (Banyuwangi), *sonda* (Mojokerto), *sonlah*, *konclong*, *tepok gunung* (Jawa Barat), dan masih banyak lagi. Meskipun di beberapa daerah memiliki nama atau sebutan berbeda, tetapi dalam pola permainan nya tetap sama dan lebih didominasi oleh kalangan anak-anak perempuan.<sup>14</sup> Beberapa negara juga mengenal *tengge-tengge* dengan sebutan yang berbeda seperti, *Kith-kith* (India), *Potsy* (America), *Amarelinha* (BrAZRil) dan *Escargot* (Prancis).<sup>15</sup> *Tengge-tengge* di Indonesia tersebar di berbagai daerahnya dengan nama-nama yang berbeda pula. Terutama di daerah Gorontalo *tengge-tengge* dikenal sebagai *tengge-tengge* yang populer dimainkan oleh remaja putri dahulu kala , sebelum permainan digital merebak di daerah Gorontalo.

---

<sup>12</sup> Eliseo Andreu Cabrera, *Traditional Children’s Games In The Mediterranean: Analogies*, (Spain: Faculty of Education, University of Alicante), h. Abstract, 2011.

<sup>13</sup> Eresource; [http://eresources.nlb.gov.sg/infopedia/articles/SIP\\_1731\\_2010-11-26.html](http://eresources.nlb.gov.sg/infopedia/articles/SIP_1731_2010-11-26.html), (Di akses 25 November 2014, Pukul 21:54)

<sup>14</sup> Dasrun Hidayat, *op.cit.*, h.2

<sup>15</sup> Wikipedia, “Hopscotch<sup>en</sup>”, *Wikipedia Online*; <http://wikipedia.org/wiki/Hopscotch>, (diakses 25 November 2014, Pukul 21:54)

Permainan engklek memiliki aturan yang disepakati bersama antar pemain, misalnya: Kaki tidak boleh menyentuh garis, dan saat meloncat di kotak-kotak, kaki satunya tidak boleh menyentuh tanah<sup>16</sup> aturan ini yang akan mengajarkan anak cara mengendalikan dirinya agar tidak melakukan kegiatan yang melanggar aturan serta mengembangkan aspek fisik anak melalui pengembangan unsur-unsur kebugaran jasmani seperti; kelincahan, keseimbangan, koordinasi dan ketepatan.

Tengge-tengge berdasarkan beberapa penjelasan dapat disimpulkan sebagai permainan tradisional yang berbentuk kotak matriks dimainkan dengan cara melompat dengan satu kaki (tengge-tengge), yang dimainkan oleh lebih dari 2 orang pemain, memiliki aturan tidak boleh menginjak garis dan memiliki banyak manfaat dalam kehidupan baik dari segi fisik, pengendalian diri maupun sosialisasi.

Berdasarkan pembahasan mengenai kegiatan bermain dan permainan tengge-tengge maka kegiatan bermain tengge-tengge dapat dikategorikan pada bentuk bermain dan permainan sosial karena didalamnya terdapat bentuk interaksi anak dan orang lain dan main sensori motor karena melibatkan kepekaan indera dalam melakukan gerakan koordinasi.

## **C. Metode Penelitian**

### **1. Metode penelitian dan Desain Intervensi Tindakan**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*Action Research*) yang bersifat partisipatif dan kolaboratif. Penelitian tindakan ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian tindakan memiliki dua aktivitas yang dilakukan secara simultan, yaitu aktivitas tindakan (*action*) dan aktivitas penelitian (*research*).<sup>17</sup> Bentuk pemberian tindakan yaitu dengan memberikan suatu tindakan pada subjek yang diteliti menggunakan permainan tengge-tengge, Hal ini untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak.

Objek dalam penelitian ini adalah aktivitas fisik anak yakni keterampilan motorik kasar anak yang akan diamati melalui kegiatan bermain tengge-tengge. Aktivitas ini akan diamati melalui gerakan lokomotor dan nonlokomotor yang dilakukan anak. Untuk subjek penelitian ini sendiri adalah kelompok B1 TKIT AZR ZAHRA dengan jumlah anak 15 orang .

Desain penelitian tindakan yang akan digunakan sendiri adalah model Kemmis dan Taggart, yang menggunakan empat komponen penelitian tindakan

---

<sup>16</sup>Askalin, *op.cit.*, h.18

<sup>17</sup> Tatang Suhendra, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009), h.3

yaitu: (1) perencanaan; (2) tindakan; (3) observasi; (4) refleksi yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Saat kolaborator yang dalam hal ini adalah guru kelas melakukan tindakan yaitu dalam hal ini memandu kegiatan bermain tengge-tengge, peneliti melakukan pengamatan terhadap keterampilan motorik kasar anak yang meliputi dua dimensi yaitu gerak lokomotor dan non lokomotor.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik pengumpulan data secara non tes. Teknik pengumpulan non tes ini terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, berkenaan dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Alat pengumpul data yang digunakan dalam menjangkau data penelitian (*research*) adalah pedoman observasi yang terdiri atas butir-butir indikator yang berkaitan dengan keterampilan motorik kasar dengan dua dimensi yaitu gerak lokomotor dan nonlokomotor

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini mengacu pada kriteria yang ditetapkan oleh Mills, yang menyatakan bahwa penelitian tindakan memiliki target presentase kenaikan menjadi 71% setelah dilakukan tindakan pada subyek penelitian.<sup>18</sup> Artinya penelitian ini dikatakan berhasil jika 71% dari jumlah anak di kelas sudah mencapai standar yang diharapkan, dengan demikian peneliti perlu mengetahui standar yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.

Oleh karena itu peneliti juga merujuk pada standar keberhasilan dari lokasi penelitian, dimana pihak sekolah menggunakan standar 60% untuk masing-masing anak pada setiap aspeknya. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik anak. Jadi penelitian tindakan ini dikatakan berhasil jika 71% jumlah anak di kelas sudah mencapai standar keberhasilan 60% yang ditentukan oleh sekolah. Kriteria ini sudah disepakati oleh peneliti, kolaborator dan kepala sekolah. Berikut ini penggolongan persentase kategori yang akan digunakan.

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah keterampilan motorik kasar dan permainan tradisional tengge-tengge. Keterampilan motorik kasar merupakan variabel terikat dan permainan tradisional teropah batok kelapa sebagai variabel bebas.

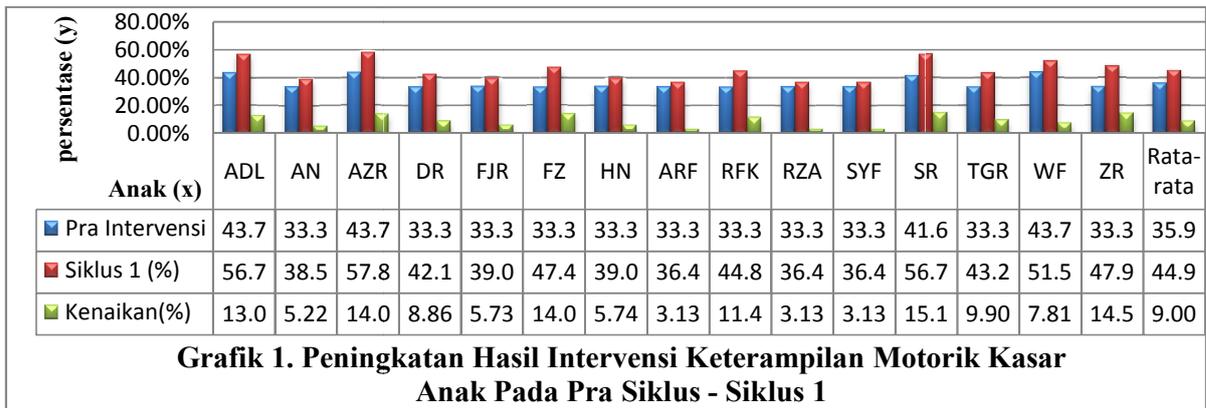
## **D. Hasil Penelitian**

### **1. Siklus I**

Rata-rata persentase peningkatan keterampilan motorik kasar, berdasarkan data awal dan hasil tindakan pada siklus 1 ialah sebesar 9% saja, dengan data prasiklus sebesar 35,97% dan data setelah siklus 44,97%. Berikut grafiknya.

---

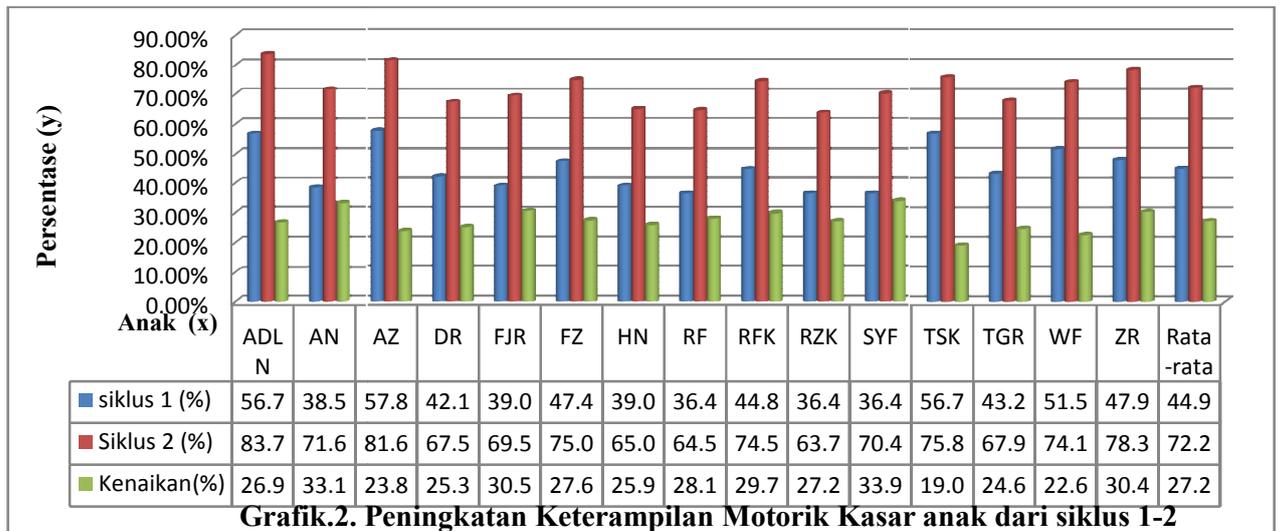
<sup>18</sup>Geoffrey E. Mills, *Action Research: A Guide for The Teacher Researcher* (USA: Pearson Education, 2003), h. 101.



Grafik menunjukkan bahwa Data awal rata-rata keterampilan motorik kasar yang ditunjukkan oleh anak –anak pada prasiklus, sebelum dilakukan tindakan ialah 35,97%. Setelah pelaksanaan tindakan siklus 1 yang dilakukan dalam 4 kali pertemuan, rata-rata persentase peningkatan hanya mencapai 44,97%, sehingga hanya mengalami peningkatan sebesar 9% saja. Dengan demikian data tersebut belum menunjukkan terjadinya peningkatan keterampilan motorik kasar yang signifikan dan sesuai dengan standar sekolah yang yang ditetapkan oleh guru yaitu sebesar 60%. Untuk itu perlu dilakukan tindakan kembali pada siklus 2 agar dapat mencapai standar yang ditetapkan sekolah yaitu 60% setiap anaknya dan standar 71% untuk keberhasilan kelas.

## 2. Siklus II

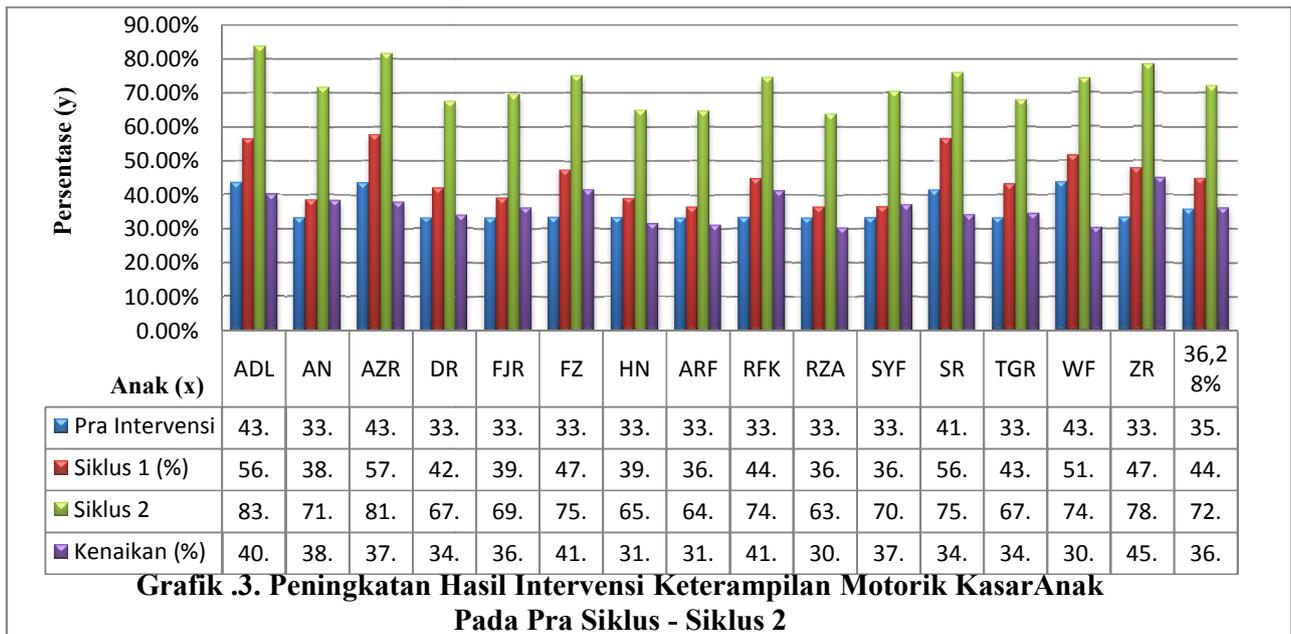
Peningkatan yang tidak signifikan pada pelaksanaan tindakan untuk siklus 1 membuat peneliti dan kolabolator dalam hal ini guru kelompok B1 RA TKIT AZR ZAHRA sepakat untuk memantau kembali kenaikan persentase pada siklus berikutnya, karena belum sesuai dengan target yang diharapkan. Beberapa faktor mempengaruhi hasil persentasi peningkatan keterampilan motorik kasar pada siklus 1 diantaranya; anak masih kurang memahami permainan tengge-tengge yang dicontohkan, anak masih malu dan 3 anak yakni ARF,RZA dan SYF belum mampu untuk melakukan gerakan lokomotor dengan 1 kaki yaitu gerakan tengge-tengge. Namun berbeda denga hasil pada siklus 1, hasil refleksi pada siklus 2 justru menunjukkan bahwa anak-anak sudah mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap aspeknya dibanding dengan siklus 1. Hal tersebut dapat dilihat dalam grafik berikut ini.



Grafik menunjukkan bahwa data setelah pelaksanaan tindakan siklus 1 yang dilakukan dalam 4 kali pertemuan, memiliki rata-rata persentase peningkatan 44,97%, dengan 4 anak yang mencapai persentase lebih tinggi dibanding anak lainnya yaitu: ADL(56,77%), AZR(57,82%), SR (56,78%) dan WF(51,56%). Namun setelah dilakukan tindakan pada siklus 2, hasil menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 27,28% pada standar keberhasilan kelas yaitu 44,97% pada siklus 1 menjadi 72,25% standar keberhasilan kelas pada siklus 2. Peningkatan tertinggi dicapai oleh ADL (83,75%) dan AZR (81,67%), dan yang terendah RZA(63,75%). Namun demikian secara keseluruhan peningkatan keterampilan motorik kasar anak sudah mencapai persentase rata-rata anak yang telah disepakati oleh peneliti dan kolaborator yaitu 60% dan standar keberhasilan tindakan kelas sebesar 71%. Untuk itu perlu dilakukan tindakan kembali pada siklus 2 agar dapat mencapai standar yang ditetapkan sekolah yaitu 60% setiap anaknya dan standar 71% untuk keberhasilan kelas.

Untuk melihat peningkatan hasil melalui tindakan yang telah dilakukan pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2, maka peneliti mencoba menjabarkan hasil rata-rata peningkatan keterampilan motorik kasar dari pra siklus sampai pada siklus 2. Grafik 3, menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan motorik kasar anak Kelompok B1 TKIT AZR ZAHRA dari pra siklus sampai dengan siklus pertama yaitu sebesar: 36,28% dengan jumlah rata-rata kelasnya 35,97% pada pra siklus dan 44,97% pada siklus 1. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus kedua, rata-rata kelas dari presentase skor keterampilan motorik kasar meningkat hingga 72,25% dengan rata-rata peningkatannya antara siklus 1 dan siklus 2 sebesar 27,28%. Sementara itu peningkatan dari pra siklus sampai pada siklus 2 yaitu sebesar 36,28%. Seluruh anak mengalami peningkatan pada keterampilan motorik

kasar, keterampilan motorik kasar berbeda dengan kemampuan motorik kasar dipandang dari tekniknya. Sehingga 11 orang yang pada siklus pertama berada dibawah 40% keterampilan motorik kasar, telah mencapai standar dan meningkat secara signifikan, setelah pelaksanaan siklus kedua. Berikut grafik yang dimaksud.



Hasil analisis data kualitatif menunjukkan anak sebenarnya sudah mampu melakukan gerakan-gerakan dasar sebagai bagian dari kemampuan motorik kasar namun untuk keterampilan motorik kasar sendiri anak belum menguasai teknik keterampilan dalam melakukan gerakan dasar melompat dan meloncat dengan sikap yang tepat ataupun melompat dan meloncat dengan 1 kaki. Sehingga untuk memperoleh keterampilan motorik kasar dalam kegiatan bermain tengge-tengge anak masih mengalami kesulitan sampai dengan pada pelaksanaan tindakan siklus 1. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya; anak masih kurang memahami permainan tengge-tengge yang dicontohkan, anak masih malu dan enggan melakukan kegiatan bermain tengge-tengge. Namun demikian setelah pelaksanaan siklus 2 anak mulai mengalami peningkatan pada keterampilan motorik kasar pada kegiatan bermain tengge-tengge seperti: berdiri dan meloncat dengan 1 kaki dengan sikap yang tepat membungkuk dan mengambil gaco dengan 1 kaki. Keterampilan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang signifikan karena telah mencapai standar keberhasilan tindakan 71%. Berikut bagan kajian

penelitian mengenai peningkatan keterampilan motorik kasar melalui kegiatan bermain tengge-tengge.

### **E. Kesimpulan**

Hasil analisis data mengenai pelaksanaan kegiatan bermain tengge-tengge dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun kelompok B1 TKIT AZRZAHRA, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Proses kegiatan bermain tengge-tengge yang dilakukan dalam waktu 80 menit, melibatkan anak belajar secara aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman baru bagi anak dalam belajar serta meningkatkan keterampilan motorik kasar anak sampai mencapai standar tindakan minimal 71%. Dalam proses bermain tengge-tengge ini, anak mampu melakukan gerakan dasar dengan tepat serta gerakan dara seperti berdiri, melompat, meloncat, badan membungkuk dengan 1 kaki dan keterampilan mengambil gaco dengan 1 kaki (2) Peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak mencapai standar keberhasilan tindakan 71% melalui kegiatan bermain tengge-tengge, hal ini dapat dilihat dari persentase kenaikan rata-rata kelas pada siklus dua yang mencapai 72,25%.

Persentase kenaikan ini dapat dilihat dari data awal prasiklus yang menunjukkan persentase rata-rata keterampilan motorik kasar anak sebesar 35,97% saja, kemudian meningkat menjadi 72,25% pada siklus satu, karena belum mencapai standar keberhasilan 71% maka peneliti melanjutkan penelitian sampai pada siklus dua. Rata-rata peningkatan yang terjadi dari pra siklus sampai dengan siklus satu adalah sebesar 9% saja, dari siklus satu sampai siklus dua 27,28% dan dari pra siklus sampai dengan siklus dua 36,28%. Rata-rata peningkatan ini terjadi pada setiap siklus. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada keterampilan motorik kasar anak.

### **F. Daftar Pustaka**

- Askalin. *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: Nyo-nyo, 2013.
- Dasrun Hidayat. *Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*. Volume 05. FISIP: UNTAD, 2013.
- Eresource; [http://eresources.nlb.gov.sg/infopedia/articles/SIP\\_1731\\_2010-11-26.html](http://eresources.nlb.gov.sg/infopedia/articles/SIP_1731_2010-11-26.html). Di akses 25 November 2014, Pukul 21:54.
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga, 1980.
- Ismail, Andang. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media, 2006.
- Jackman, Hilda L. *Early Education Curriculum A child's Connection to the World*. USA: Belmont, 2009.

- Meggit Carolyn, *Memahami Perkembangan Anak* (Jakarta: PT Indeks, 2012), h. 3.
- Mills, Geoffrey E. *Action Research: A Guide for The Teacher Researcher*. USA: Pearson Education, 2003.
- Montolalu B.E.F, *et. al. Bermain dan Permainan Anak*. Banten: Universitas Terbuka, 2012.
- Santrock, John W. *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup*. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Suhendra, Tatang. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009.
- VOI. “Tengge-tengge or Hpscotch Traditional Games”; <http://en.voi.co.id/voi-indonesian-wonder/4819-tengge-tengge-or-hopscotch-traditional-game>, (diakses 25 November, Pukul 21:54)
- Wikipedia. “Hopscotchen”, *Wikipedia Online*; <http://wikipedia.org/wiki/Hopscotch>. (diakses 25 November 2014, Pukul 21:54)