

Penerapan Permainan Tradisional Sapintrong dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak

Imas Fatimah

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STAI PUI Majalengka, Jawa Barat
imasfatimah@gmail.com

Abstract

In early childhood education, the development of gross motor skills receives proper attention from educators. Activities involving children's gross motor skills serve as formers and regulators of muscle, bone, and nervous system growth. Children's movement skills can develop and improve effectively if the aspects constituting their basic movements are developed from the outset. The indicators of issues in children's gross motor skills include teachers not fully understanding the importance of gross motor skill development and not incorporating gross motor activities into their lessons, resulting in underdeveloped movement skills in children. Additionally, some children lack confidence in performing activities, leading them to refuse to participate. Based on the title and background above, the author formulates the following problems: 1). What is the gross motor skill ability of young children in Group A at RA Ridwanul Huda in Jagamulya Village? 2). How does the traditional sapintrong game process improve the gross motor skills of young children in Group A at RA Ridwanul Huda in Jagamulya Village? 3). Can the traditional sapintrong game improve the gross motor skills of young children in Group A at RA Ridwanul Huda in Jagamulya Village? This study aims to: 1). Describe the gross motor skills of young children in Group A at RA Ridwanul Huda in Jagamulya Village. 2). Describe the process of the traditional sapintrong game in improving the gross motor skills of young children in Group A at RA Ridwanul Huda in Jagamulya Village. 3). To describe how the traditional game of sapintrong can improve the gross motor skills of young children in Group A at RA Ridwanul Huda in Jagamulya Village. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). This research consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. This research was conducted in two cycles. The tools used in data collection were observation, tests, and documentation. The subjects of this research were Group A, consisting of 20 children. The success indicator set was 75% of the 20 children falling into the "Developing as Expected" (BSH) category. The research results showed that the overall learning achievement of students in the pre-cycle condition reached 45.5% with an average score of 1.82. In cycle I, the overall learning achievement of students reached 65.50% or an average of 2.62. In Cycle II, overall student learning achievement reached 82.3% with an average of 3.29. It can be concluded that the application of the traditional

Sapintrong game has proven to improve the gross motor skills of young children. With these results, this study can be categorized as successful.

Keywords: Traditional Sapintrong Game, Gross Motor Skills

Abstrak

Pada pendidikan anak usia dini pengembangan motorik kasar mendapat perhatian pendidik dengan benar. Aktivitas yang melibatkan motorik kasar anak sebagai pembentuk dan penyelaras pertumbuhan otot, tulang dan sistem saraf. Keterampilan gerak anak dapat berkembang dan meningkat dengan baik apabila aspek-aspek yang merupakan gerak dasar anak dikembangkan sejak awal. Adapun indikator permasalahan pada kemampuan motorik kasar anak usia dini yaitu guru belum memahami pada pentingnya perkembangan kemampuan motorik kasar dan ketika beraktivitas tidak melibatkan motorik kasar sehingga keterampilan gerak anak kurang berkembang. Selain itu, ada sebagian anak yang kurang percaya diri dalam melakukan aktivitas sehingga anak tidak mau melakukannya. Berdasarkan judul dan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah yaitu : 1). Bagaimana kemampuan motorik kasar anak usia dini pada kelompok A di RA Ridwanul Huda Desa Jagamulya?, 2). Bagaimana proses permainan tradisional sapintrong dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini pada kelompok A di RA Ridwanul Huda Desa Jagamulya?, 3). Apakah permainan tradisional sapintrong dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini pada kelompok A di RA Ridwanul Huda Desa Jagamulya?. Penelitian ini bertujuan untuk : 1). Untuk mendeskripsikan kemampuan motorik kasar anak usia dini pada kelompok A di RA Ridwanul Huda Desa Jagamulya. 2). Untuk mendeskripsikan proses permainan tradisional sapintrong dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini pada kelompok A di RA Ridwanul Huda Desa Jagamulya. 3). Untuk mendeskripsikan permainan tradisional sapintrong dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini pada kelompok A di RA Ridwanul Huda Desa Jagamulya. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu metode observasi, tes dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok A dengan jumlah siswa sebanyak 20 anak. Indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% dari 20 anak dan termasuk kedalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan belajar siswa pada kondisi pra siklus secara keseluruhan mencapai 45,5% dengan nilai rata-rata 1,82. Pada siklus I ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan mencapai 65,50% atau dengan rata-rata 2,62. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan mencapai 82,3% atau dengan rata-rata 3,29. dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional sapintrong terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, dengan hasil tersebut maka penelitian ini dapat di kategorikan berhasil.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Sapintrong, Kemampuan Motorik Kasar

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling penting karena seluruh perkembangan anak di masa selanjutnya akan ditentukan oleh berbagai rangsangan atau stimulasi yang diberikan sejak dini oleh lingkungan. Berkembang baik atau tidaknya perkembangan anak ditentukan dari rangsangan pendidikannya saat anak masih kecil bahkan dari mulai saat anak dilahirkan. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pembinaan pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.

Para ahli pendidikan yakin bahwa pendidikan pada masa usia dini merupakan kontribusi yang bermakna terhadap keikutsertaan dan kesuksesan anak pada pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu pemerintah melalui Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 Ayat 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa "Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri anak sesuai dengan tahap perkembangannya".

Anak usia dini memerlukan stimulasi untuk mengembangkan aspek pertumbuhan dan perkembangannya. Pertumbuhan dan perkembangan tersebut dibagi kedalam 6 aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, sosio emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Salah satu aspek dasar adalah perkembangan fisik motorik yaitu pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot dan otak.

Perkembangan motorik anak dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar yaitu keterampilan atau gerakan kasar seperti berjalan, berlari, melompat, naik turun tangga dan lain-lain sedangkan motorik halus yaitu keterampilan manipulasi seperti menggambar, menulis, menggunting, melempar dan lain-lain.

Pada pendidikan anak usia dini seharusnya pengembangan motorik kasar mendapat perhatian pendidik dengan benar. Pendidikan jasmani atau aktivitas yang melibatkan motorik kasar anak sebagai pembentuk dan penyalaras pertumbuhan otot, tulang dan sistem saraf. Keterampilan gerak anak dapat berkembang dan meningkat dengan baik apabila aspek-aspek yang merupakan gerak dasar anak dikembangkan sejak awal. Oleh karena itu, guru sebagai salah satu kunci keberhasilan pembelajaran di pendidikan seharusnya mengupayakan agar pembelajaran berlangsung sesuai dengan pedoman pembelajaran.

Adapun indikator permasalahan pada kemampuan motorik kasar anak usia dini yaitu guru belum memahami pada pentingnya perkembangan kemampuan motorik kasar dan ketika beraktivitas tidak melibatkan motorik kasar sehingga keterampilan gerak anak kurang berkembang. Selain itu, ada sebagian anak yang kurang percaya diri dalam melakukan aktivitas sehingga anak tidak mau melakukannya.

Perkembangan kemampuan motorik kasar dapat di stimulasi dengan berbagai macam permainan tradisional, salah satunya yaitu dengan permainan tradisional sapintrong. Permainan sapintrong adalah permainan yang banyak disukai anak-anak. Dengan melakukan permainan sapintrong anak secara tidak langsung akan mengembangkan kemampuan seperti melompat, koordinasi dan ketangkasan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di RA Ridwanul Huda yang terletak di Desa Jagamulya Kecamatan Malausma Kabupaten Majalengka, merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang mengalami beberapa masalah yang berkaitan dengan pembelajaran motorik kasar anak. Hal ini disebabkan karena kurangnya waktu pembelajaran motorik kasar. Pembelajaran fisik motorik yang dilakukan di RA Ridwanul Huda hanya sebentar, jadi kurangnya waktu tersebut sedikit mempengaruhi kemampuan motorik kasar pada anak didik. Tidak hanya itu, permasalahan ada pada beberapa anak yang tidak mau melakukan aktifitas fisik diluar kelas karena kurang percaya diri. Selain itu juga terdapat beberapa anak yang masih kurang dalam perkembangan kemampuan koordinasi, seperti koordinasi kaki, tangan dan mata. Dan model pembelajaran yang dilakukan di RA Ridwanul Huda masih menggunakan model pembelajaran klasikal dimana anak melakukan kegiatan yang sama dalam waktu yang sama, serta sarana pembelajaran yang masih terbatas. Sehingga dalam mengembangkan motorik kasar anak masih belum begitu maksimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang "Penerapan Permainan Tradisional Sapintrong dalam meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kelompok A Di RA Ridwanul Huda Desa Jagamulya Kecamatan Malausma Kabupaten Majalengka Tahun Ajaran 2024/2025".

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat disampaikan perumusan masalah penelitian yaitu: 1). Bagaimana kemampuan motorik kasar anak usia dini pada kelompok A di RA Ridwanul Huda Desa Jagamulya Kecamatan Malausma Kabupaten Majalengka tahun ajaran 2024-2025? 2). Bagaimana proses permainan

tradisional sapintrong dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini pada kelompok A di RA Ridwanul Huda Desa Jagamulya Kecamatan Malausma Kabupaten Majalengka tahun ajaran 2024-2025? 3). Apakah permainan tradisional sapintrong dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini pada kelompok A di RA Ridwanul Huda Desa Jagamulya Kecamatan Malausma Kabupaten Majalengka tahun ajaran 2024-2025 ? Tujuan penelitian ini diantaranya yaitu 1). Untuk mendeskripsikan kemampuan motorik kasar anak usia dini pada kelompok A di RA Ridwanul Huda Desa Jagamulya Kecamatan Malausma Kabupaten Majalengka tahun ajaran 2024-2025. 2). Untuk mendeskripsikan proses permainan tradisional sapintrong dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini pada kelompok A di RA Ridwanul Huda Desa Jagamulya Kecamatan Malausma Kabupaten Majalengka tahun ajaran 2024-2025. 3). Untuk mendeskripsikan permainan tradisional sapintrong dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini pada kelompok A di RA Ridwanul Huda Desa Jagamulya Kecamatan Malausma Kabupaten Majalengka tahun ajaran 2024-2025.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di RA Ridwanul Huda yang beralamat di Blok Curug Dusun Sukamulya RT/RW 011/001 Desa Jagamulya Kecamatan Malausma Kabupaten Majalengka.. Dengan alasan peneliti bekerja pada tempat tersebut, sehingga memudahkan dalam memperoleh data dan mempunyai peluang yang lebih banyak.. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu selama bulan juni-juli 2025. Pada bulan tersebut dilakukan penelitian mulai dari observasi, perencanaan, tindakan, refleksi, sampai pengolahan data. Penentuan waktu penelitian mengacu kepada kalender akademik sekolah. Adapun subjek di dalam penelitian ini adalah Siswa Kelompok RA Ridwanul Huda Tahun pelajaran 2024/2025 berjumlah 20 orang 10 laki-laki dan 10 perempuan.. Penelitian menggunakan kelompok A ini karena anak pada kelas ini memiliki kemampuan motorik kasar anak masih rendah yang dibuktikan dengan anak yang enggan untuk melakukan kegiatan motorik kasar..

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis & Taggart (dalam Arikunto, 2014) mengatakan bahwa penelitian PTK menggunakan empat langkah yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Adapun teknik

pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah observasi. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan peneliti berupa lembar observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain menjadi suatu aktifitas yang langsung dan spontan dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda – benda sekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya, atau seluruh anggota tubuhnya.

Menurut Sugianto (1995) dalam buku Euis Kurniati (2016:5), menyatakan bahwa “bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Bermain berguna bagi anak untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan”.

Sementara menurut Sudono (1995) dalam buku Euis Kurniati (2016:5) mengemukakan bahwa “pengertian bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Permainan sapintrong menjadi permainan favorit anak-anak ketika pulang sekolah dan menjelang sore hari. Permainan ini biasa di ikuti oleh anak laki-laki maupun perempuan. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah tali yang terbuat dari karet gelang yang disusun atau dianyam. Permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, biasanya di halaman rumah. Untuk jumlah pemain tidak ada aturan yang baku, tetapi biasanya dibagi kedalam dua kelompok. Permainan ini juga bisa dimainkan sendiri ataupun bergantian.

Menurut Novi Mulyani (2016:73-75) cara bermain sapintrong seorang diri yaitu : a). Sesuaikan karet tali dengan tinggi badan anak. Caranya berdiri sambil menginjak bagian tengah tali dan tarik ujung-ujung di samping badan. Panjang tali sudah pas jika ujung tali yang dipegang sampai di ketiak, b). Karet tali dipegang erat dengan posisi lengan atau rapat

dengan tubuh dan siku sejajar di pinggang. Kemudian berdiri dengan posisi agak jinjit dan lutut sedikit ditekuk. Usahakan kepala tetap tegak tetapi tetap rileks serta pandangan lurus kedepan, c). Pergelangan tangan digerakan untuk memutar tali, d). Lompatan tidak terlalu tinggi saat tali menyentuh lantai, tinggi lompatan maksimal 2,5 cm dari lantai, e). Saat melompat harus hati-hati karena bisa jadi lompatan gagal, f). Sebaiknya jika baru memulai permainan ini, lakukan secara bertahap. Selanjutnya dapat dilakukan dengan kombinasi gerakan.

Pada umumnya anak usia Taman Kanak-kanak sangat aktif, mereka memiliki penguasaan pada tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan sendiri. Meskipun demikian mereka tetap memerlukan istirahat yang cukup karena aktivitas yang dilakukan oleh mereka pada masa ini sangat memerlukan energi yang besar. Selain itu, otot-otot besar lebih berkembang terhadap tangan dan kaki sehingga mereka belum bisa melakukan gerakan yang rumit. Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan stimulasi sejak dini, stimulasi yang diberikan kepada anak harus merupakan penguat. Saat anak mempelajari suatu gerakan dasar (misalnya melompat, berjalan atau berlari) tentunya ada tahapan yang harus dilewati anak agar bisa menguasai dalam setiap gerakannya.

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 2 siklus. Berdasarkan hasil observasi prasiklus dapat dideskripsikan bahwa dalam kegiatan lima aspek penilaian yaitu anak dapat mengikuti aturan ketika permainan berlangsung mencapai rata-rata 1,60 atau 40%. Anak dapat mengekspresikan emosi senang mencapai rata-rata 2,15 atau 53,75%. Anak dapat sabar dalam menunggu giliran main mencapai rata-rata 1,75 atau 43,75%. Anak dapat mempertahankan posisi badan dengan benar mencapai rata-rata 2,00 atau 50,0 %. Dan anak yang mampu melakukan lompatan sambil tepuk tangan mencapai rata-rata 1,60 atau 40,00 %. Dari hasil tersebut dapat terlihat bahwa kemampuan motorik kasar anak masih tergolong rendah. Ketuntasan belajar siswa pada kondisi pra siklus secara keseluruhan mencapai 45,5% dengan nilai rata-rata 1,82.

Berdasarkan hasil observasi anak pada siklus 1 dapat dideskripsikan bahwa dengan lima aspek penilaian yaitu anak dapat mengikuti aturan ketika permainan berlangsung mencapai rata-rata 2,40 atau 60%. Anak dapat mengekspresikan emosi senang mencapai rata-rata 2,70 atau 67,50%. Anak dapat sabar dalam menunggu giliran main mencapai rata-

rata 2,70 atau 67,50%. Anak dapat mempertahankan posisi badan dengan benar mencapai rata-rata 2,65 atau 66,25%. Dan anak yang mampu melakukan lompatan sambil tepuk tangan mencapai rata-rata 2,65 atau 66,25%. Dari hasil tersebut dapat terlihat bahwa kemampuan motorik kasar anak masih tergolong rendah. Ketuntasan belajar siswa pada siklus pertama secara keseluruhan mencapai 65,50% atau dengan rata-rata 2,62 sedangkan nilai target yang harus dicapai 75% atau dengan rata-rata 3,0. Ketuntasan belajar siswa pada siklus pertama secara keseluruhan mencapai 65,5% dengan nilai rata-rata 2,62. Berdasarkan hasil refleksi, maka peneliti merencanakan kembali tindakan pembelajaran motorik kasar melalui permainan tradisional sapintrong untuk siklus 2.

Berdasarkan hasil observasi anak pada siklus 2 dapat dideskripsikan bahwa dengan lima aspek penilaian yaitu anak dapat mengikuti aturan ketika permainan berlangsung mencapai rata-rata 3,25 atau 81,25%. Anak dapat mengekspresikan emosi senang mencapai rata-rata 3,35 atau 83,75%. Anak dapat sabar dalam menunggu giliran main mencapai rata-rata 3,30 atau 82,50%. Anak dapat mempertahankan posisi badan dengan benar mencapai rata-rata 3,15 atau 78,75%. Dan anak yang mampu melakukan lompatan sambil tepuk tangan mencapai rata-rata 3,40 atau 85%. Dari hasil tersebut dapat terlihat bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang signifikan. Ketuntasan belajar siswa pada siklus kedua secara keseluruhan mencapai 82,3% atau dengan rata-rata 3,29 sedangkan nilai target yang dicapai 75% atau dengan rata-rata 3,0. Artinya dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional sapintrong sudah optimal atau sudah mencapai target yang diharapkan. Ketuntasan belajar siswa pada siklus kedua secara keseluruhan mencapai 82,3% dengan nilai rata-rata 3,29. secara keseluruhan semua indikator pada siklus ke-2 sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 75% sehingga peneliti memutuskan penelitian ini dicukupkan sampai siklus 2.

SIMPULAN

Keberhasilan menerapkan permainan tradisional sapintrong untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada penelitian yang dilakukan penulis ada 2 siklus peneliti melaksanakan penelitian, hasil penelitian menunjukkan ketuntasan belajar siswa pada kondisi pra siklus secara keseluruhan mencapai 45,5% dengan nilai rata-rata 1,82. Pada siklus I ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan

mencapai 65,50% atau dengan rata-rata 2,62. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan mencapai 82,3% atau dengan rata-rata 3,29. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional sapintrong terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, dengan hasil tersebut maka penelitian ini dapat di kategorikan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta; Rineka Cipta
- Awwad, Jaudah, Muhammad. 1995. *Mendidik Anak Secara Islam*. Jakarta : Gema Insani Press.
- Emilia, E. Furqon. 2010. *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung : Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hermawan, Ruswandi. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*. Bandung : Upi Press.
- Hidayanti, Maria. 2016. *Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Majalengka.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi*. Malang : UMM.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta : PT Kharisma Putra Utama.
- Madyawati, Lilis. 2015. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Magelang.
- Morrison, George, S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat : PT Indeks.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta : DIVA Press.
- Mulyani, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gava Media.