

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DI TK DHARMA WANITA KABUPATEN MUNA

Ainun Safitri^{1)*}, Salwiah¹⁾, Asmuddin¹⁾

¹ Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

*Korespondensi Author, E-mail: ainunsafitri0801@gmail.com

Abstrak

Permainan tradisional tanpa disadari sudah mulai bergeser sedangkan pengaruh permainan tradisional sangatlah penting, melihat unsur dari kegiatannya dapat merangsang anak khususnya dari segi motorik. Dengan fenomena tersebut maka Penelitian ini bertujuan untuk mengangkat permainan tradisional bentengan guna meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak kelompok B TK Dharma Wanita Kabupaten Muna yang berjumlah 15 orang anak terdiri dari 8 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Berdasarkan Hasil analisis dari data aktivitas mengajar guru dari pelaksanaan siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan dari 78,57% menjadi 92,85% dan pada aktivitas belajar anak didik juga mengalami peningkatan dari 78,57% menjadi 92,85%. Dengan demikian kesimpulan yang dapat diambil yaitu permainan tradisional bentengan tidak kalah dengan permainan modern yang dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini.

Kata kunci: motorik kasar, permainan tradisional bentengan

IMPROVING OF CHILDREN'S GROSS MOTOR ABILITY THROUGH FORTIFICATION TRADITIONAL GAMES AT DHARMA WANITA KINDERGARTEN MUNA REGENCY

Traditional games have unwittingly begun to shift while the influence of traditional games is very important, seeing the elements of their activities can stimulate children, especially in terms of motor. With this phenomenon, this study aims to raise the traditional game of fortifications to improve gross motor skills of children aged 5-6 years. This type of research is classroom action research carried out in two cycles. The subjects in this study were teachers and children of group B of Dharma Wanita Kindergarten Muna Regency totaling 15 children consisting of 8 girls and 7 boys. Based on the results of the analysis of teacher teaching activity data from the implementation of cycle I to cycle II increased from 78.57% to 92.85% and the learning activities of students also increased from 78.57% to 92.85%. Thus, the conclusion that can be drawn is that the fortification traditional game of is not inferior to modern games that can improve the gross motor skills of early childhood.

Keywords: gross motor, traditional game of fortification

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 ayat 34 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan TK dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan

demikian maka anak perlu dibimbing dalam segala hal baik yang berhubungan dengan aktifitas sosialnya, aktifitas moralnya, aktifitas komunikasinya dan aktifitas motoriknya. The golden age adalah masa-masa keemasan seorang anak, yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Pada tahap inilah, waktu yang sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan karakter yang nantinya diharapkan akan dapat membentuk kepribadiannya.

Anak adalah titipan atau amanah dari Sang Maha Pencipta, Allah SWT, kepada orang tua. Sebagai titipan atau amanah, anak harus dijaga dengan sebaik-baiknya sesuai dengan keinginan dari Sang Maha Pencipta itu sendiri. Selain harus dijaga dan dirawat dengan baik sedari kecil, anak juga harus dididik sejak dini (Helmawati, 2015).

Pendidikan sendiri ialah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui suatu upaya pengajaran dan pelatihan. Sejak dini manusia sudah membutuhkan pendidikan dalam proses perkembangannya menjadi dewasa. Perkembangan anak pada tahap pertama sangat penting dan akan sangat mempengaruhi kualitasnya di masa depan (Hasanah, 2016).

Tujuan pendidikan berisi pernyataan yang memuat kemampuan yang sangat diharapkan dapat dimiliki siswa yang disesuaikan dengan nilai dan filsafah yang dianutnya. Nilai dan filsafah yang dianutnya akan berpengaruh terhadap tujuan pendidikan yang dihasilkan. Dengan demikian, jelas bahwa filsafat suatu negara akan memengaruhi tujuan pendidikan negara tersebut (Suyadi dan Dahlia, 2013).

Lima fungsi dari Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu perkembangan potensi, menanamkan dasar-dasar akidah dan keimanan, membentuk serta membiasakan perilaku-perilaku yang diharapkan, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang dibutuhkan, serta mengembangkan motivasi dan juga sikap belajar yang positif. Kelima fungsi tersebut saling terkait satu sama lainnya (Susanto, 2017).

Perkembangan motorik pada awalnya tergantung pada proses kematangan yang selanjutnya kematangan itu sendiri tergantung dari belajar dan pengetahuan serta pengalaman yang dimiliki. Pengalaman pada masa kanak-kanak akan sangat bermanfaat pada masa dewasa, di antaranya kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan baik dalam bentuk keseharian maupun juga dalam bentuk kemampuan berolahraga. Dengan demikian, semakin banyaknya pengalaman pada masa kecil akan semakin besar dampaknya dalam menemukan kemampuan penguasaan pola gerak dasar yang akan membentuk menjadi olahragawan pada cabang tertentu. Perkembangan Motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus (Rudiyanto, 2016).

Perkembangan motorik kasar pada dasarnya ialah merupakan gerak fisik yang membutuhkan suatu keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian maupun seluruh anggota

tubuh yang merupakan suatu hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak (Rudiyano, 2016)

Berdasarkan observasi awal pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kel. Raha II, Kab. Muna TA. 2022/2023, kemampuan gerak atau kemampuan motorik kasar anak masih rendah, sebagian anak belum mampu berjalan dengan berbagai variasi, seperti berjalan ditempat, berjalan maju, dan mundur, berjalan ke kanan dan kekiri. Hal tersebut disebabkan karena guru cenderung monoton saat mengajarkan motorik kasar pada anak, serta media dan kegiatan yang disebabkan guru kurang menarik, dan metode yang diberikan guru kurang tepat dikelas. Hal tersebut sangat berpengaruh pada fisik motorik kasar anak.

Permainan tradisional bentengan adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang untuk merebut dan mempertahankan benteng agar bisa memenangkan permainan (Komalasari, 2015). Manfaat permainan tradisional bentengan menurut (Iswinarti, 2017) yaitu melatih koordinasi anggota tubuh untuk bergerak aktif, melatih ketahanan fisik, melatih mengontrol energy. Sedangkan menurut Fitri dan Asdi Wirman (Ahmad, 2016) mengemukakan bahwa permainan bentengan merupakan permainan yang dimainkan oleh dua kelompok dan masing-masing terdiri dari empat sampai delapan orang. Masing-masing kelompok menentukan bentengnya, dapat berupa tiang, pohon, atau tembok. Permainan ini bermanfaat untuk kesehatan, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, memberikan kegembiraan dan keceriaan, dapat dimainkan lintas usia, dan mengasah kepekaan seni anak.

Berdasarkan prasurvei yang peneliti lakukan, ketika anak masuk TK kebanyakan diantara mereka mulai dihadapkan pada tuntutan untuk menjadi anak yang manis, penurut, duduk manis dan tidak berbicara saat diberi pembelajaran. Proses pembelajaran didalam kelas didominasi oleh kegiatan belajar yang hanya mengarahkan anak untuk menghafal informasi saja, anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan tersebut kurang mendorong anak untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir.

Penulis membandingkan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lukidah (2013) yang berjudul "Upaya Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Bentengan Pada Anak Kelompo A TK Indriyasana 5 Gantiwarto Klaten Tahun Ajaran

2012/2013” yang menunjukkan pada siklus I kemampuan kerja sama anak meningkat menjadi 54,38% dan siklus II diperoleh hasil presentase kemampuan kerjasama dalam 1 kelas sebesar 83,43% atau telah mengalami peningkatan sebesar 29,05%.

Penelitian Selanjutnya yang dilakukan oleh Ainun Safitri yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Betengan di TK Dharma Wanita Kabupaten Muna Tahun Ajaran 2022/2023” yang pada siklus I menunjukkan aktivitas belajar anak dalam bermain bentengan 78,57% dan siklus II diperoleh hasil presentase aktivitas belajar anak dalam bermain bentengan mengalami peningkatan sebesar 92,85%.

Perbedaan antara penelitian pertama dan kedua dengan penelitian penulis adalah dari langkah-langkah pada siklus penelitian dan penelitian ini penulis membahas tentang meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan, sedangkan di penelitian pertama ialah belum spesifiknya permainan yang diambil atau diteliti.

Dengan melakukan metode permainan tradisional bentengan anak dapat belajar sambil bermain, permainan tradisional dipilih karena dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, selain itu juga karena permainan ini tergolong permainan sederhana, mudah untuk dimainkan serta memiliki nilai budaya dan kearifan local yang sudah selayaknya untuk dilestarikan. Oleh karena, itu peneliti menarik tujuan penelitian untuk upaya guru dalam menerapkan permainan tradisional bentengan guna meningkatkan motorik kasar anak.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). (Arikunto, 2000:17). Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Dharma Wanita Kab. Muna Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kab. Muna. Adapun faktor yang diteliti dan diamati dalam penelitian ini adalah (1) Faktor guru, aktivitas mengajar guru; (2) Faktor anak, aktivitas belajar anak, dan hasil belajar anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi dokumen. Observasi adalah Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek

yang diteliti dalam kurun waktu tertentu, dan mengadakan pencatatan terhadap beberapa aspek yang diamati. Metode observasi ini dipilih dengan alasan bahwa observasi merupakan metode yang paling efektif apabila digunakan dalam penelitian tindakan kelas, terutama dalam lingkup Taman Kanak-kanak. Dalam observasi ini menggunakan sebuah lembar observasi tentang kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional bentengan. Pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan mengamati kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan. Wawancara dilakukan dengan cara melakukan percakapan atau hanya tanya jawab dengan guru yang berhubungan langsung dengan penelitian. Studi dokumen atau yang biasa disebut dengan kajian dokumen merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian dalam rangka memperoleh informasi terkait objek penelitian. Dalam studi dokumentasi, peneliti biasanya melakukan penelusuran data historis objek penelitian serta melihat sejauh mana proses yang berjalan telah terdokumentasikan dengan baik. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan analisis deskriptif. analisis data adalah suatu cara menganalisis data selama peneliti mengadakan penelitian. Penelitian ini termaksud penelitian kualitatif menerangkan aktivitas anak dan guru yang diperoleh melalui observasi dan unjuk kerja secara penelitian berlangsung. Selain itu juga mengacu pada pedoman pemberian penilaian dalam suatu TK yaitu dengan penilaian secara kualitatif atau dengan memberikan nilai data bentuk simbol seperti * = Belum Berkembang (BB), ** = Mulai Berkembang (MB), *** = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan **** = Berkembang Sangat Baik (BSB). (Depdiknas, 2004).

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah meningkatnya keterampilan motorik kasar anak. Peningkatan keterampilan motorik kasar anak dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase setiap aspek keterampilan motorik kasar anak yang diamati yaitu apabila $\geq 85\%$ memperlihatkan indikator dalam persentase baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil kegiatan pembelajaran yang tersusun dalam lembar observasi kegiatan. Keberhasilan tindakan dapat diketahui dengan cara membandingkan hasil kegiatan dari setiap siklus yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan ini di laksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pertemuan awal dengan kepala sekolah TK Dharma Wanita Kabupaten Muna pada tanggal 28 Mei 2022. Pertemuan ini bermaksud untuk menyampaikan tujuan dari peneliti yaitu mengadakan penelitian di TK Dharma Wanita Kabupaten Muna. Selanjutnya kepala sekolah mengarahkan peneliti untuk berdiskusi dengan wali kelas. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan tersebut, maka peneliti berusaha merancang sebuah kegiatan pembelajaran yang bisa menarik minat anak dan menyenangkan bagi anak mengenai meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I dilaksanakan dengan kegiatan inti untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan anak. Kegiatan inti guru bercerita terlebih dahulu tentang tema yang dibawakan yaitu tema diriku, sub tema tubuhku, tema spesifik kaki setelah guru menjelaskan maksud kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan kelas yang telah disetting, guru menggunakan media gambar permainan bentengan dalam kegiatan belajar serta kegiatan lainnya yang sudah terencana dalam RPPH.

Sebelum menunjukkan media pembelajaran guru menanyakan hari, tanggal, bulan, serta tahun pada hari itu. Setelah menjawab guru pun menuliskan dipapan tulis untuk di baca bersama. Selanjutnya guru menunjukkan media gambar/vidio permainan bentengan, anak-anak spontan menyebut “apa itu ibu guru” sembari guru menjelaskan bahwa yang ada didepan mereka adalah gambar permainan bentengan, setelah menunjukkan gambar/video permainan benteng, guru langsung menanyakan kepada anak-anak “siapa yang pernah bermain benteng” serentak anak-anak semua mengangkat tangannya “saya bu guru” dan salah satu anak dengan spontan menjawab “saya bu guru pernah melihat kakakku bermain benteng”, selanjutnya guru meminta anak untuk membaca tulisan yang ada di papan tulis.

Setelah membaca guru pun langsung memperlihatkan media yang akan diajarkan kepada anak. Ini adalah media yang akan kita gunakan untuk belajar hari ini “gambar/vidio bermain benteng”, lalu guru menanyakan siapa yang mau belajar menggunakan media ini”. Sambil memperlihatkan gambar permainan benteng yang akan dimainkan. Selanjutnya guru memperkenalkan dan membagi kelompok untuk bermain benteng. Setelah itu, mencontohkan dan mempraktekkan cara bermain bentengan

berdasarkan contoh yang ditampilkan yang dilakukan di halaman sekolah.

Kegiatan akhir yaitu guru menanyakan dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan hari ini. Selanjutnya guru mempersiapkan anak untuk pulang dengan bernyayi bersama berdoa dan salam.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II dilaksanakan dengan kegiatan inti untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan anak. Sebelum menunjukkan media pembelajaran guru menanyakan hari, tanggal, bulan, serta tahun pada hari itu. Setelah menjawab guru pun menuliskan dipapan tulis untuk di baca bersama. Selanjutnya guru menunjukkan media gambar anggota tubuh tangan anak-anak spontan menyebut “gambar apa itu bu guru” tetapi ada sebagian anak yang menyebutnya dengan “gambar tangan” sembari guru menjelaskan bahwa yang ada pada gambar, adalah gambar tangan setelah menunjukkan media yaitu gambar tangan, guru langsung menanyakan kepada anak-anak “siapa yang punya tangan dua” serentak anak-anak semua mengangkat tangannya “saya bu guru” karena antusias anak-anak tinggi, guru meminta anak-anak untuk menyebutkan bagian-bagian yang ada pada tangan dan ada anak-anak yang menjawab “bagus bu guru” tapi ada pula anak yang menjawab tidak suka bu guru “setelah menanyakan bagian-bagian tangan guru pun meminta anak untuk mengulang kembali bagian-bagian yang ada pada tangan yang telah. Setelah itu guru mengarahkan anak untuk bermain sambil belajar diluar ruangan ,dan guru membagi anak menjadi dua kelompok tim A dan tim B untuk bermain bentengan dimana satu kelompok terdiri dari 7 orang. Pada permainan ini dimenangkan oleh tim A karena mereka dapat berlari menangkap tim lawan serta dapat mempertahankan bentengnya.

Kegiatan akhir yaitu guru menanyakan dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan hari ini. Selanjutnya guru mempersiapkan anak untuk pulang dengan bernyayi bersama berdoa dan salam.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan III dilaksanakan dengan kegiatan inti untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan anak. Pada kegiatan inti siklus I pertemuan III dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan. Anak guru bercerita terlebih dahulu tentang tema yang dibawakan yaitu tema diriku, sub tema tubuhku, tema spesifik mata, setelah guru menjelaskan maksud kegiatan yang akan dilakukan sesuai

dengan kelas yang telah disetting, guru menggunakan media dalam kegiatan belajar serta kegiatan lainya yang sudah terencana dalam RPPH.

Sebelum menunjukan media pembelajaran guru menanyakan hari, tanggal, bulan, serta tahun pada hari itu. Setelah menjawab guru pun menuliskan dipapan tulis untuk di baca bersama. Selanjutnya guru menunjukan media gambar mata anak-anak spontan menyebut “gambar apa itu bu guru” tetapi ada sebagian anak yang menyebutnya dengan “mata” sembari guru menjelaskan bahwa yang ada pada gambar, adalah gambar mata, setelah menunjukan media yaitu gambar mata, guru langsung menanyakan kepada anak-anak “siapa yang punya mata dua serentak anak-anak semua mengangkat tangannya “saya bu guru”. Setelah itu guru mengarahkan anak untuk bermain sambil belajar diluar ruangan yang dilakukan dihalaman sekolah ,dan guru membagi anak menjadi dua kelompok tim A dan tim B untuk bermain benteng setiap kelompok terdiri dari 7 orang. Pada permainan ini dimenangkan oleh tim B karena anak bermain sesuai aturan yang ditetapkan.

Selanjutnya jam 10:00 bel masuk pun dibunyikan lalu anak-anak masuk kedalam kelas masing-masing dan bersiap untuk pulang, sebelum jam pelajaran ditutup. Selanjutnya guru mengajak anak untuk membuat kesimpulan tentang hari ini.

Kegiatan akhir yaitu guru menanyakan dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan hari ini. Selanjutnya guru mempersiapkan anak untuk pulang dengan bernyayi bersama berdoa dan salam.

Hasil observasi guru sesuai dengan pedoman lembar observasi sebanyak 14 aspek yang harus dicapai guru. Pada siklus I aspek dicapai guru sebanyak 11 aspek atau sebesar 78,57%. Aspek yang dicapai oleh guru/peneliti diantaranya: (1) guru membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar (2) melakukan apresiasi yang berhubungan dengan tema/subtema/tema spesifik pembelajara, (2) guru memperkenalkan permainan tradisional bentengan. (4) guru menjelaskan tujuan pembelajaran kegiatan permainan tradisional bentengan yang akan dilakukan. (5) guru menjelaskan aturan dalam permainan tradisional bentengan, (6) guru menyampaikan langkah-langkah melakukan permainan tradisional bentengan, (7) guru menyampaikan kepada anak untuk berlari mengejar teman, (8) guru menyampaikan agar anak dapat bermain bentengan sesuai aturan, (9) guru menyampaikan kepada anak untuk menangkap mengejar kelompok lain pada saat

permainan tradisional bentengan, (10) guru memberikan motivasi, penguatan an penghargaan pada anak, (11) guru memberikan kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan hari ini. Sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 3 aspek atau dengan presentase 21,42% diantaranya yaitu: (1) guru menyampaikan kepada anak agar dapat mengontrol energi pada saat permainan. (2) guru menanyakan tanya jawab mengenai kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir kegiatan, (3) guru menyampaikan tujuan pemelajaran.

Analisis hasil observasi anak didik sesuai dengan lembar observasi pada siklus I sebanyak 14 aspek yang dicapai sebanyak 11 aspek atau sebesar 78,57%, diantaranya, : (1) anak berdoa sebelum belajar (2) anak aktif dalam kegiatan apersepsi, (3) anak memperhatikan guru pada saat memperkenalkan permainan tradisional bentengan, (4) anak memperhatikan guru saat menjelaskan tujuan dalam permainan bentengan, (5) anak memperhatikan aturan dalam permainan tradisional bentengan, (6) anak memperhatikan langkah-langkah melakukan permainan tradisional bentengan, (7) anak berlari mengejar teman, (8) anak bermain bentengan sesuai aturan., (9) anak dapat menangkap mengejar kelompok lain pada saat permainan tradisional bentengan, (10) anak mendapat motivasi, penguatanan penghargaan oleh guru, (11) anak mendengarkan kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan hari ini. sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 3 aspek atau sebesar 21,42% diantaranya yaitu: (1) anak mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) anak dapat mengontrol energi pada saat permainan, (3) anak menjawab tentang kegiatan yang baru saja dilakukan.

Tabel 1. Perhitungan Nilai Klasikal pada Siklus I

Kategori	Jumlah	(%)
Berkembang Sangat Baik	0	0%
Berkembang Sesuai Harapan	9	60%
Mulai Berkembang	5	33,33%
Belum Berkembang	1	6,66%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan pada tabel 1 di atas, bahwa secara klasikal dalam klasikal meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan di kelompok B pada tahap penilaian siklus I, rata-rata anak didik memperoleh nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 60%

yaitu 9 orang anak didik dari 15 anak secara keseluruhan, untuk nilai bintang untuk nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 33,33% yaitu diperoleh 5 orang anak didik, sedangkan untuk nilai bintang (*) atau Belum Berkembang (BB) dengan persentase 6,66% yang diperoleh oleh 1 orang anak didik yang berada pada kategori tersebut.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, sebagian besar anak sudah dapat melaksanakan kegiatan dengan baik. Sementara tindakan pada siklus I yang dilaksanakan hanya memperoleh nilai sebesar 60% maka dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan ini belum terselesaikan dan akan dilanjutkan pada tahapan siklus selanjutnya, yaitu siklus II.

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I dilaksanakan dengan kegiatan inti untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan anak. Pada kegiatan inti siklus II pertemuan I dalam meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan anak guru bercerita terlebih dahulu tentang tema yang dibawakan yaitu tema diriku, sub tema tubuhku, tema spesifik kaki setelah guru menjelaskan maksud kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan kelas yang telah disetting.

Selanjutnya guru mengarahkan anak kelapangan sekolah untuk bermain bentengan dan membagi kelompok yang terdiri dari 7 orang untuk bermain bentengan. Setelah itu, mencontohkan dan mempraktekkan cara bermain bentengan berdasarkan contoh yang ditampilkan anak-anakpun bermain sesuai aturan yang dijelaskan oleh guru, anak-anak terlihat gembira pada saat permainan karena berlarian mengejar kelompok lain dan menjaga pertahanan bentengnya. Selanjutnya jam 10:00 bel masuk pun dibunyikan lalu anak-anak masuk kedalam kelas masing-masing dan bersiap untuk pulang, sebelum jam pelajaran ditutup. Selanjutnya guru mengajak anak untuk membuat kesimpulan tentang hari ini.

Kegiatan akhir yaitu guru melakukan Tanya jawab tentang pembelajaran yang telah dipelajari anak pada hari ini, jika anak belum maksimal dalam menjawab maka guru membimbing anak hingga dapat menjawab dengan baik. Hal tersebut akan dilakukan guru pada siklus II untuk memaksimalkan tercapainya indikator penilaian.

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan II dilaksanakan dengan kegiatan inti untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan anak. Pada kegiatan inti siklus II pertemuan II dalam

meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan terlebih dahulu tentang tema yang dibawakan yaitu tema diriku, sub tema tubuhku, tema spesifik tangan setelah guru menjelaskan maksud kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan kelas yang telah disetting.

Sebelum menunjukkan media pembelajaran guru menanyakan hari, tanggal, bulan, serta tahun pada hari itu. Setelah menjawab guru pun menuliskan dipapan tulis untuk di baca bersama. Selanjutnya guru menunjukkan media gambar anggota tubuh tangan anak-anak spontan menyebut “gambar apa itu bu guru” tetapi ada sebagian anak yang menyebutnya dengan “gambar tangan” sembari guru menjelaskan bahwa yang ada pada gambar, adalah gambar tangan setelah menunjukkan media yaitu gambar tangan, guru langsung menanyakan kepada anak-anak “siapa yang punya tangan dua” serentak anak-anak semua mengangkat tangannya “saya bu guru”.

Setelah itu guru mengarahkan anak untuk bermain benteng diluar halaman sekolah, dan guru membagi anak menjadi dua kelompok yang terdiri dari tim A dan tim B dimana setiap kelompok terdiri dari 7 orang untuk bermain benteng. Anak-anak berlarian mengejar teman pada saat permainan bentengan pada permainan ini dimenangkan oleh tim kelompok A karena anak bermain sesuai aturan yang telah dijelaskan oleh guru.

Kegiatan akhir yaitu guru melakukan Tanya jawab tentang pembelajaran yang telah dipelajari anak pada hari ini, jika anak belum maksimal dalam menjawab maka guru membimbing anak hingga dapat menjawab dengan baik. Hal tersebut akan dilakukan guru pada siklus II untuk memaksimalkan tercapainya indikator penilaian.

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan III dilaksanakan dengan kegiatan inti untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan anak. Sebelum menunjukkan media pembelajaran guru menanyakan hari, tanggal, bulan, serta tahun pada hari itu. Setelah menjawab guru pun menuliskan dipapan tulis untuk di baca bersama. Selanjutnya guru menunjukkan media gambar mata anak-anak spontan menyebut “gambar apa itu bu guru” tetapi ada sebagian anak yang menyebutnya dengan “mata” sembari guru menjelaskan bahwa yang ada pada gambar, adalah gambar mata, setelah menunjukkan media yaitu gambar mata, guru langsung menanyakan kepada anak-anak “siapa yang punya mata dua serentak anak-anak semua mengangkat tangannya “saya bu guru”.

Setelah itu guru mengarahkan anak untuk bermain benteng diluar halaman sekolah, dan guru membagi anak menjadi dua kelompok yang terdiri dari tim A dan tim B dimana setiap kelompok terdiri dari 7 orang untuk bermain benteng. Anak-anak berlarian mengejar teman pada saat permainan bentengan pada permainan ini dimenangkan oleh tim kelompok B karena anak bermain sesuai aturan yang telah dijelaskan oleh guru dan dapat mempertahankan bentengnya dari tim lawan.

Kegiatan akhir yaitu guru melakukan Tanya jawab tentang pembelajaran yang telah dipelajari anak pada hari ini, jika anak belum maksimal dalam menjawab maka guru membimbing anak hingga dapat menjawab dengan baik. Hal tersebut akan dilakukan guru pada siklus II untuk memaksimalkan tercapainya indikator penilaian.

Hasil observasi guru sesuai dengan pedoman lembar observasi sebanyak 14 aspek yang harus dicapai guru. Pada siklus II aspek dicapai guru sebanyak 13 aspek atau sebesar 92,85%. Aspek yang dicapai oleh guru/peneliti diantaranya: (1) guru membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar (2) melakukan apresiasi yang berhubungan dengan tema/subtema/tema spesifik pembelajara, (2) guru memperkenalkan permainan tradisional bentengan. (4) guru menjelaskan tujuan pembelajaran kegiatan permainan tradisional bentengan yang akan dilakukan. (5) guru menjelaskan aturan dalam permainan tradisional bentengan, (6) guru menyampaikan langkah-langkah melakukan permainan tradisional bentengan, (7) guru menyampaikan kepada anak untuk berlari mengejar teman, (8) guru menyampaikan agar anak dapat bermain bentengan sesuai aturan, (9) guru menyampaikan kepada anak untuk menangkap mengejar kelompok lain pada saat permainan tradisional bentengan, (10) guru memberikan motivasi, penguatan an penghargaan pada anak, (11) guru memberikan kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan hari ini, (12) guru menyampaikan tujuan pembelajaran, (13) guru menyampaikan kepada anak agar dapat mengontrol energi pada saat permainan. Sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 1 aspek atau dengan presentase 7,14% diantaranya yaitu: (1) guru menanyakan tanya jawab mengenai kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir kegiatan

Analisis hasil observasi anak didik sesuai dengan lembar observasi pada siklus I sebanyak 14 aspek yang dicapai sebanyak 13 aspek atau sebesar 92,85%, diantaranya, : (1) anak berdoa sebelum

belajar (2) anak aktif dalam kegiatan apersepsi, (3) anak memperhatikan guru pada saat memperkenalkan permainan tradisional bentengan, (4) anak memperhatikan guru saat menjelaskan tujuan dalam permainan bentengan, (5) anak memperhatikan aturan dalam permainan tradisional bentengan, (6) anak memperhatikan langkah-langkah melakukan permainan tradisional bentengan, (7) anak berlari mengejar teman, (8) anak bermain bentengan sesuai aturan., (9) anak dapat menangkap mengejar kelompok lain pada saat permainan tradisional bentengan, (10) anak mendapat motivasi, penguatan penghargaan oleh guru, (11) anak mendengarkan kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan hari ini, (12) anak mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, (13) anak dapat mengontrol energi pada saat permainan. sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 1 aspek atau sebesar 7,14% diantaranya yaitu: (1) anak menjawab tentang kegiatan yang baru saja dilakukan.

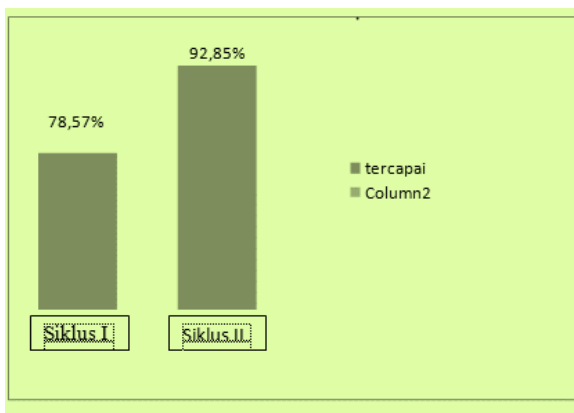
Tabel 2. Perhitungan Nilai Klasikal pada Siklus II

Kategori	Jumlah	(%)
Berkembang Sangat Baik	7	46,66%
Berkembang Sesuai Harapan	7	46,66%
Mulai Berkembang	1	6,67%
Belum Berkembang	0	0%
Jumlah	15	100%

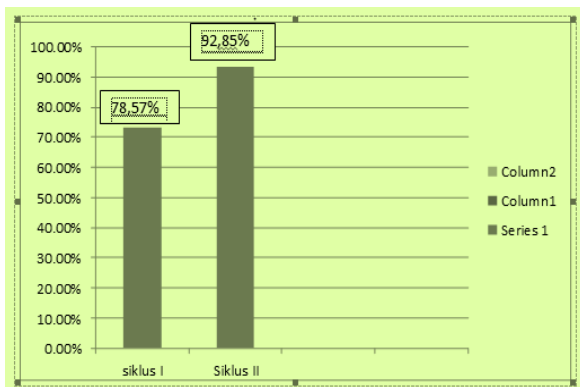
Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 2 terlihat bahwa secara klasikal meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan pada tahap penilaian siklus II, rata-rata anak didik memperoleh nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 46,66% yaitu 7 orang anak didik 15 anak secara keseluruhan, untuk nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 46,66% yang diperoleh oleh 7 orang anak didik, untuk nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 6,67% yaitu diperoleh 1 orang anak didik, sedangkan untuk nilai bintang (*) atau Belum Berkembang (BB) dengan presentase 0% atau tidak terdapat anak didik yang berada pada kategori tersebut. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, sebagian besar anak sudah dapat melaksanakan kegiatan dengan baik yaitu mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 85% anak didik memperoleh nilai

Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik.

Dengan hasil yang diperoleh tersebut, maka peneliti melakukan suatu perbaikan pada siklus II agar indikator kinerja yang diharapkan dapat tercapai. Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam siklus II, ternyata hasil yang cukup signifikan terhadap kegiatan meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan. Hal ini disebabkan oleh aktivitas kinerja guru yang meningkat dari 78,57% menjadi 92,85%. Aktivitas kinerja guru yang meningkat membuat aktivitas belajar anak juga ikut meningkat dari 78,57% menjadi 92,85%. Aktivitas kinerja guru dan anak yang meningkat membuat hasil belajar anak menjadi lebih baik. Lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 1. Histogram aktivitas mengajar guru siklus I dan siklus II



Gambar 2. Histogram aktivitas belajar anak siklus I dan siklus II

Berdasarkan diagram dapat diketahui bahwa aktivitas belajar anak pada siklus I mencapai 78,57%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 92,85%. Dengan demikian aktivitas belajar anak pada penelitian tindakan kelas ini telah menapai hasil yang maksimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Ismoko (2018) dalam hasil penelitian

ekperimennya mengenai menyatakan terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan psikomotor/motorik anak. Selain ini penelitian tindakan kelas juga di lakukan oleh Roostin et, al (2022) menyatakan bahwa aktivitas belajar anak melalui penerapan permainan tradisional bentengan dapat meningkatkan motorik kasar anak dibuktikan dengan presentase pada siklus I sebesar 25%, pada siklus II kembali meningkat menjadi 58,3% kemudian pada siklus III naik lagi menjadi 91,6%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional bentengan di kelompok B TK Dharma Wanita Kabupaten Muna. Hal ini sesuai dengan hasil pada siklus I, aktivitas mengajar guru diperoleh presentase ketercapaian 78,57%. Hasil aktivitas belajar anak diperoleh presentase 78,57%. Hasil belajar anak pada siklus I diperoleh presentase sebesar 60% anak yang memperoleh nilai BSB dan BSH. Pada siklus II, analisis data hasil observasi aktivitas mengajar guru diperoleh presentase ketercapaian sebesar 92,85%, dan presentase belajar anak didik sebesar 92,85%, sedangkan hasil belajar pada siklus II meningkat 93,33%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional bentengan.

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu dengan diterapkannya permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motorik kasar anak, serta anak lebih berani, aktif dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang system pendidikan nasional
- Depdiknas. (2014). Permendikbud No. 146 Tahun 2014. Jakarta: Depdiknas.
- Fitri, Winda Deni dan Asdi Wirman. (2019). Efetifitas Permainan Bentengan terhadap Perkembangan Sosial Anak di taman Kanak-kanak Jannatul Ma'wa Padang. Dalam *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2 (1).

- Hasanah, Uswatun (2016), "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak*, 1, 5: 717.
- Hasanah, Uswatun dan Priyantoro (2019), "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Orogami" Vol. 5 No. 1, 62
- Helmawati. (2018), Mengenal dan Memahami PAUD, 1 ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Helvetia Tahun Ajaran," t.t.
- Iswinarti. (2017), Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang).
- Ismoko, A. P. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jemani (Jurnal Pendidikan Jasmani)*, 1(02), 146-154.
- Izzaty, R.E. (2017). Perilaku Anak Prasekolah. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo diakses dari www.googlebooks.co.id pada 1 Desember 2018
- Komalasari, Neneng. (2015). Permainan Tradisional "Bentengan". <http://mallakmlsr.blog.upi.edu/2015/10/21/permainan-tradisional-bentengan-2/>.
- Roostin, E., Azis, W. A., & Fuadah, N. W. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Benteng. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 6(1), 27-36.
- Rudiyanto, A. (2016). Perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini. Lampung: Darussalam Press Lampung.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi dan Dahlia. (2016), *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asmudin dan Salwiah. (2020), Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Bermain. *Jurnal Amal Pendidikan*. Vol 1, No. 1, Hal 42-51.