

## Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Sondah Gunung (Engklek)

Mohammad Taufiq Aziz  
Prodi PIAUD IAI Sahid Bogor  
[tiasusamtaufiq@gmail.com](mailto:tiasusamtaufiq@gmail.com)

Tia Susam  
RA Miftahul Jannah Bogor  
[musaisaazizi@gmail.com](mailto:musaisaazizi@gmail.com)

### ABSTRACT.

*Kindergarten (TK) or Raudatul Atfal (RA) children are generally very active, they have mastery over their bodies and really like doing activities on their own. Therefore, parents or teachers need to provide space and time for children to do activities that can train the child's gross muscles as well as provide items and equipment for children that can be pushed, lifted, thrown or carried. Teachers must also be creative in seeing learning models that can attract children's interest in learning.*

*Traditional games are a wealth of the Indonesian nation. One of these types of traditional games, namely sondah gunung or crank, is a favorite game for children because it can be played by boys or girls. In the crank game there is a value for good physical development which is reflected in the crank game which requires whole body movements, namely lifting one leg, moving the body and hands. By doing these activities, it means that the child has carried out activities for sports, especially in gross motor movements, namely throwing, jumping, jumping, and standing on one leg. Apart from that, the mountain skating game can improve coordination and body balance and develop children's skills. All of which aim to help the child's growth.*

*The implementation of gross motor learning activities for children aged 4-5 years with the traditional game of sondah gunung (crank) at RA Miftahul Jannah, Bogor City that has been implemented can significantly improve children's motor skills. The research was conducted with 1 pre-research activity and 2 research cycles with a total of 7 meetings. This is evidenced by an increase in the average in each assessment, namely in the pre-test the average motoric ability of children is 47.36%, then in cycle 1 it is 71.23% and in cycle 2 it is 86.54%. The average percentage increase from pretest to posttest in cycle 1 was 23.85%. The percentage of average increase from posttest in cycle 1 to posttest cycle 2 was 15.21%. So the average percentage increase from pretest to posttest cycle 2 is  $(23,85\% + 15,21\%) = 39,06\%$ .*

**Keywords: motor skills upgrades, traditional games sondah gunung, children aged 4-5 years**

### ABSTRAK.

Anak usia Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudatul Atfal (RA) pada umumnya sangat aktif, mereka memiliki penguasaan terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Oleh karena itu orang tua atau guru perlu menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk melakukan kegiatan yang dapat melatih otot kasar anak serta menyediakan barang-barang dan peralatan bagi anak yang bisa didorong, diangkat, dilempar atau dijinjing. Guru juga harus kreatif melihat model pembelajaran yang dapat menarik minat anak dalam belajar.

# **El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat**

P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736 DOI 47467/elmujtama.v1i1.262

Jl Raya Pemda Pajeleran No 41 Sukahati Cibinong Bogor

Permainan tradisional merupakan kekayaan bangsa Indonesia. Salah satu dari jenis permainan tradisional tersebut yaitu sondah gunung atau engklek menjadi permainan favorit anak-anak karena dapat dilakukan oleh anak laki-laki atau anak perempuan. dalam permainan engklek terdapat nilai untuk perkembangan fisik yang baik yang tercermin dari permainan engklek yang membutuhkan gerakan-gerakan seluruh tubuh yaitu mengangkat satu kaki, menggerakkan tubuh dan tangan. Dengan melakukan kegiatan tersebut berarti anak telah melakukan kegiatan untuk berolah raga terutama pada gerakan motorik kasar yaitu melempar, melompat, meloncat, dan berdiri di atas satu kaki. Selain itu permainan sondah gunung dapat meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh dan mengembangkan keterampilan anak. Kesemuanya bertujuan untuk membantu pertumbuhan anak.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran motorik kasar anak usia 4-5 tahun dengan permainan tradisional sondah gunung (engklek) di RA Miftahul Jannah Kota Bogor yang sudah dilaksanakan dapat meningkatkan kemampuan motorik anak secara signifikan. penelitian yang dilakukan dengan 1 kegiatan pra penelitian dan 2 siklus penelitian dengan total pertemuan sebanyak 7 kali pertemuan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata disetiap penilaian yaitu pada pre test rata-rata kemampuan motoric anak yaitu 47,36 % kemudian pada siklus 1 sebesar 71,23 % dan pada siklus 2 sebesar 86,54 %. Prosentase kenaikan rata-rata dari pretest ke postes pada siklus 1 adalah 23, 85 %, Prosentase kenaikan rata-rata dari postes pada siklus 1 ke posttest siklus 2 adalah 15, 21 %. Jadi prosentase peningkatan rata-rata dari pretest ke posttest siklus 2 adalah  $(23, 85 \% + 15, 21 \%) = 39, 06 \%$ .

**Kata kunci: Peningkatan motorik kasar, permainan tradisional sondah gunung, anak usia 4-5 tahun**

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan awal potensi anak seharusnya mendapat perhatian serius dari orang tua, pendidik, masyarakat, negara dan agama. Allah SWT berfirman dalam Al Qur'an tentang pentingnya pendidikan anak usia dini khususnya dalam perkembangan fisik anak sebagai berikut:

“Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar.”( QS. An Nisa:9)

Dari ayat di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua hendaklah khawatir (takut) bila meninggalkan anak-anak mereka yang lemah (dalam hal ini khusus pada fisik anak). Maka dari itu perlu mendapat perlakuan yang lebih tentang cara atau proses agar anak-anak menjadi kuat dan sehat. Salah satu jalan takwa kepada Allah SWT adalah memberikan pendidikan yang benar untuk perkembangan fisik anak.

Dari sumber wahyu dapat diketahui bahwa perkembangan fisik pada anak adalah hal penting untuk menghasilkan generasi muslim yang kuat. Pendidikan anak usia dini menjadikan aspek fisik dan psikis sebagai indikator penting dalam perkembangan anak usia dini.

Dalam Undang-Undang (UU) tentang sistem pendidikan nasional tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14). Dalam UU tersebut dijelaskan salah satu hal yang diberikan rangsangan pendidikan yaitu

# **El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat**

P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736 DOI 47467/elmujtama.v1i1.262

Jl Raya Pemda Pajeleran No 41 Sukahati Cibinong Bogor

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak. Perkembangan motorik kasar anak usia dini sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain. Apabila anak tidak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri negatif dalam melakukan gerakan fisik.

Banyak permasalahan umum yang terjadi saat perkembangan keterampilan motorik kasar anak pada saat usia dini. Beberapa penyebabnya yaitu gangguan fisik baik karena bawaan sejak lahir, karena kecelakaan maupun kekurangan kesempatan bergerak dalam bermain atau dengan kata lain lebih senang bermain pasif seperti bermain play station, menonton film kartun. Permainan pasif yang telah disebutkan dapat menjadi bukti dampak negatif dari modernisasi.

Hasil observasi langsung peneliti terhadap proses belajar di RA Miftahul Jannah Kota Bogor memperlihatkan bahwa proses pembelajaran motorik kasarnya masih kurang menarik. Hal ini disebabkan kurang berbagai macam variasi pembelajaran yang dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran motorik kasar. Peneliti juga mengamati kurang efektifnya model pembelajaran motorik kasar yang di berikan dikarenakan minimnya metode bermain dalam proses pembelajaran. Hal itu menyebabkan kurang berkembangnya kemampuan gerak anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sujiono dkk (2012: 1) bahwa proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Perkembangan kemampuan motorik anak akan terlihat jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Permainan tradisional merupakan kekayaan bangsa Indonesia. Sebelum era game, anak-anak usia 3-12 tahun sangat antusias melakukan permainan-permainan tradisional seperti: galasin, kelereng, bola bekel, congklak dll. Salah satu dari jenis permainan tradisional tersebut yaitu sondah gunung atau engklek menjadi permainan favorit anak-anak karena dapat dilakukan oleh anak laki-laki atau anak perempuan.

Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran motorik kasar anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah Kota Bogor?
2. Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional sondah gunung (engklek) di RA Miftahul Jannah Kota Bogor?
3. Apakah ada peningkatan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah Kota Bogor setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional sondah gunung (engklek)?

Berdasarkan rumusan masalah yang ditentukan maka tujuan penelitian adalah:

1. Mengetahui pembelajaran motorik kasar anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah Kota Bogor.
2. Mengetahui pelaksanaan kegiatan pembelajaran motorik kasar anak usia 4-5 tahun dengan permainan tradisional sondah gunung (engklek) di RA Miftahul Jannah Kota Bogor .
3. Mengetahui adakah peningkatan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah Kota Bogor setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional sondah gunung (engklek).

## **TINJAUAN LITERATUR**

# **El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat**

P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736 DOI 47467/elmujtama.v1i1.262

Jl Raya Pemda Pajeleran No 41 Sukahati Cibinong Bogor

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sejak anak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pada Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas,USPN,2004:4). Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun.

Yuliani (2009: 42 – 43), secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini adalah :

1. Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
2. Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
3. Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
4. Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
5. Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan social, peranan masyarakat dan menghargai keragaman social dan budaya serta mampu mngembangkan konsep diri yang positif dan control diri.
6. Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

Menurut Catron dan Allen dalam Yuliani (2009:62-64) menyebutkan bahwa terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu “kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognitif, ketrampilan motorik”. Kemampuan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai interakal. Ketrampilan tidak dipandang sebagai perkembangan tambahan, melainkan sebagai komponen yang integral dari lingkungan bermain yang baik.

Gerak merupakan unsur pokok kehidupan manusia. Tanpa gerak, manusia menjadi kurang sempurna dan dapat meyebabkan kelainan dalam tubuh maupun organ-organnya. Oleh karena itu, gerak menjadi kebutuhan yang sangat penting sepeti kebutuhan hidup lainnya. Membicarakan gerak pada anak-anak menjadi sangat menarik, karena aktivitas atau kondisi bergerak pada anak usia dini sangat tinggi dan dominan. Dalam Samsudin (2008: 5), “dipaparkan hasil pengamatan 70-80 % anak TK melakukan gerak pada proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain”.

Maimunah dalam Samsudin (2008:95), motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan di usia batita,yaitu di awali dengan kemampuan berjalan, lari, lompat, kemudian melempar. Modal dasar untuk perkembangan ini ada tiga dan berkaitan dengan sensoris utama, yaitu keseimbangan, rasa sendi, dan raba.

1. Melompat

Melompat adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak pada fase lompat adalah keseimbangan yang baik, kemampuan koordinasi motorik, dan motor planning (perencanaan gerak). Jika anak tidak kuat dalam sebuah perencanaan melompat, biasanya akan kesulitan dalam sebuah perencanaan tugas yang terorganisasi (tugas-tugas yang membutuhkan motor planning)

## 2. Lempar

Pada fase lempar yang berperan adalah sensoris keseimbangan, rasa sendi (propriocepsi) serta visual. Peran yang paling utama adalah propriocepsi yaitu bagaimana sendi merasakan suatu gerakan atau aktifitas. Misalnya, ketika anak melempar bola seberapa kuat atau lemah lemparannya, supaya bola masuk ke dalam keranjang atau sasaran yang dituju. Jika kemampuan melempar tidak dikembangkan dengan baik, anak akan bermasalah dengan aktifitas yang melibatkan gerak ekstremitas atas (bahu, lengan bawah, tangan, dan jari-jari tangan). Dalam hal menulis tulisannya akan terlalu menekan, sehingga ada beberapa anak yang tulisannya sampai menembus kertas, terlalu kurang menekan (tipis), atau antar hurufnya jarang-jarang.

Motorik kasar adalah gerakan yang membutuhkan banyak tenaga dan melibatkan sebagian besar otot-otot besar seperti tangan dan kaki. Otot-otot besar tersebut juga berhubungan dengan saraf dan otak. Gerakan motorik kasar mendasari gerakan-gerakan seperti meloncat, berjalan, berlari dan sebagainya. Dalam perkembangannya motorik kasar lebih dahulu berkembang dibandingkan motorik halus. Hal ini dapat terlihat saat anak sudah dapat menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan dan berlari dibanding dengan jari-jarinya yang mereka gunakan untuk menggunting dan meronce dan jika perkembangan motorik kasarnya tidak dioptimalkan sejak dini maka akan mengganggu aktivitas motorik halus misalnya, menulis, mengancingkan baju, makan sendiri, menyisir rambut, main puzzle, meronce, melempar sasaran dan lain-lain.

Beberapa hal yang harus diperhatikan pendidik dalam memilih metode dalam proses pembelajaran motorik kasar. Pertama, metode harus berprinsip pada permainan yang bertujuan untuk memunculkan asas motivasi dan kekonkretan dalam proses pembelajaran motorik kasar. Kedua, metode harus berorientasi pada perkembangan dan kebutuhan anak, khususnya kemampuan motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar anak harus dimulai dengan asas apersepsi, misalnya pada saat anak belajar melempar, anak harus terlebih dahulu dapat memegang, pada saat anak belajar berlari anak harus bisa berjalan. Metode pembelajaran motorik kasar juga didasarkan pada asas kekonkretan dan belajar sepanjang hayat, sebab melatih motorik kasar anak harus pada dunia nyata bukan dunia maya. Kegiatan pembelajaran motorik kasar berisi kegiatan konkret, seperti melempar, meloncat dan melompat. Selain itu, belajar motorik kasar harus dilakukan sepanjang hayat, mulai dari TK/RA hingga ke jenjang yang lebih tinggi (sepanjang hayat). Oleh sebab itu, pembelajaran anak usia dini hendaknya diupayakan untuk membekali anak agar bisa belajar sepanjang hayat dan mendorong anak selalu ingin dan berusaha belajar kapanpun dan dimanapun.

Fungsi pembelajaran motorik kasar di TK/RA yaitu untuk mencapai kualitas motorik kasar yang sempurna. Hal ini dapat dilihat dari seberapa jauh anak mampu menampilkan tugas motorik kasar yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien. Contohnya: Anak diberikan tugas berlari dan anak dapat melakukannya dengan baik maka dapat dikatakan anak sudah melakukan fungsi motorik kasar dengan baik.

# El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat

P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736 DOI 47467/elmujtama.v1i1.262

Jl Raya Pemda Pajeleran No 41 Sukahati Cibinong Bogor

Bermain pada masa kanak-kanak merupakan kegiatan keseharian sebagai dasar pembelajaran yang dilakukan dengan sendiri atau berkelompok dan dilakukan oleh anak secara alamiah mengenai diri sendiri dan lingkungannya dan pekerjaan anak yang menunjukkan tingkah laku yang menyenangkan, dinamis, aktif, dan konstruktif. Danandjaya (1987:171) berpendapat, bahwa: permainan tradisional merupakan salah satu folklore yang beredar secara lisan dan turun temurun serta banyak mempunyai variasi sehingga permainan tradisional dipastikan usianya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa yang menciptakan permainan tersebut. Dasrun dalam Bishop & Curtis (2005) mendefinisikan, “permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai, dan diinginkan.”

Permainan tradisional adalah permainan yang tumbuh dari masa lalu yang dipengaruhi oleh budaya dan kultur alam. Dalam setiap permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya yang dapat membentuk karakter para pemainnya. Permainan tradisional juga dapat melatih kehidupan sosial antar manusia karena biasanya dilakukan secara berkelompok. Menurut Iswinarti (2007:7), telah menemukan 43 variasi nama untuk permainan Engklek atau dalam bahasa Inggris "Hopscotch". Nama-nama tersebut berbeda menurut daerah masing-masing, antara lain: Engklek (Jawa) : Asinan, Gala Asin (Kalimantan), Intingan (Sampit), Tengge-tengge (Gorontalo), Cak Lingking (Bangka), Dengkleng, Teprok (Bali), Gili-gili (Merauke), Deprok (Betawi), Gedrik (Banyuwangi), Bak-baan, engkle (Lamongan), Bendang (Lumajang), Engkleng (Pacitan), Sonda (Mojokerto), Tepok Gunung (Jawa Barat), dan masih banyak lagi nama yang lain. Permainan engklek ( dalam bahasa Jawa ) atau tepok gunung ( dalam Bahasa Jawa Barat ) merupakan permainan tradisional lompat -lompatan pada bidang - bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak - kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan atau laki-laki dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum memulai permainan ini harus menggambar kotak-kotak dipelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat Dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi. Permainan ini umumnya di mainkan oleh anak-anak baik laki-laki maupun perempuan. Main sondah tidak membutuhkan peralatan yang harus dibeli, cukup dimainkan di tanah lapang dengan membuat petak-petak dengan menggunakan kapur atau pecahan genting di permukaan. Alat lain yang digunakan adalah seperti batu, pecahan genting, biji, inti permainan adalah melempar pipih ke dalam kotak dengan tidak boleh keluar atau mengenai garis batas kotak, lalu melompat-lompat dengan satu kaki dalam kotak yang tidak berbatu tanpa boleh menginjak garis dan batu peserta lain. Setelah berputar anak harus mengambil batu dengan tetap bertumpu pada satu kaki lalu melompat kembali sampai garis awal. Adapun di bawah ini salah satu bentuk engklek gunung yang di pakai oleh penelitian

Gambar 2.1 Gambar Sondah Gunung



Sumber : <https://www.santidewi.com/2016/01/engklek-permainan-tradisional-yang-saya.html>

Permainan engklek terdapat nilai untuk perkembangan fisik yang baik yang tercermin dari permainan engklek yang membutuhkan gerakan-gerakan seluruh tubuh yaitu mengangkat satu kaki, menggerakkan tubuh dan tangan. Dengan melakukan kegiatan tersebut berarti anak telah melakukan kegiatan untuk berolah raga terutama pada gerakan motorik kasar yaitu melempar, melompat, meloncat, dan berdiri di atas satu kaki. Selain itu permainan sondah gunung dapat meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh dan mengembangkan keterampilan anak. Kesemuanya bertujuan untuk membantu pertumbuhan anak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di RA Miftahul Janna Jl. Cimanggu Kecil Rt. 01/Rw. 11 Kel. Ciwaringin, Kota Bogor 16114. Peneliti melakukan penelitian ini dengan alasan bahwa anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah perkembangan motorik kasarnya belum berkembang sesuai dengan usianya, selain itu metode yang digunakan pada saat pembelajaran motorik kasar kurang variatif.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan. Tindakan penelitian (action research) mengandung dua kata, yaitu penelitian (research) dan tindakan (action). Sugiyono (2014: 487) menjelaskan ada dua kegiatan utama yaitu melakukan penelitian dan menguji tindakan. Tujuannya yaitu mengambil tindakan untuk perbaikan dan membangun teori tentang tindakan. Hasil penelitian tindakan tidak seperti dalam penelitian tradisional yang hanya menghasilkan pengetahuan. Penelitian tindakan bersifat siklus yang terus menerus yaitu: 1) Perencanaan 2) mengambil tindakan, evaluasi atas tindakan dan seterusnya sampai dapat di temukan tindakan yang efektif dan efisien.

Menurut cakupannya penelitian yang akan dilakukan merupakan collaborative action research (penelitian tindakan kerjasama) yaitu penelitian tindakan yang dilakukan secara kolaborasi antara praktisi dan peneliti atau sebaillnya pada situasi sosial dalam skala kecil, contohnya: di dalam organisasi, kelas, pengawasan, keuangan dan pelayanan (Sugiyono: 2014: 490).

Dalam Wijaya dan Dedi (2009:9) dipaparkan desain intervensi tindakan/ rancangan siklus penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dengan menggunakan model Kemmis & Mc Taggart. Model yang digunakan oleh Kemmis & Mc Taggart pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau uraian-uraian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu: (1). Perencanaan (planning), (2). Tindakan (acting), (3). Pengamatan (observing), (4). Refleksi (reflecting). Keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus.

Subjek Penelitian adalah anak usia 4-5 tahun di kelompok A di RA Miftahul Jannah Kota Bogor yang berjumlah 12 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan setiap siklus adalah dengan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat anak melaksanakan kegiatan pembelajaran motorik kasar dengan permainan sondah gunung. Fokus penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, sehingga observasi difokuskan pada hasil belajar berupa peningkatan motorik kasar anak pada ranak melompat, meloncat dan melempar.

# El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat

P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736 DOI 47467/elmujtama.v1i1.262

Jl Raya Pemda Pajeleran No 41 Sukahati Cibinong Bogor

Dokumentasi digunakan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak sebelum dilaksanakan pembelajaran motorik kasar dengan permainan tradisional sondah gunung dan setelah dilaksanakan pembelajaran motorik kasar dengan permainan tradisional sondah gunung.

Instrumen yang digunakan untuk mengamati peningkatan kemampuan motorik kasar anak adalah sebagai berikut. Jumlah instrument sebanyak 12, karena yang diamati sebanyak 12 subjek. Nilai yang digunakan yaitu:

BSB	=	Berkembang Sangat Baik	=	4 Bintang
BSH	=	Berkembang Sesuai Harapan	=	3 Bintang
MB	=	Mulai Berkembang	=	2 Bintang
BB	=	Belum Berkembang	=	1 Bintang

Indikator penilaian kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional sondah gunung terlampir.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian tindakan ini apabila:

1. Meningkatnya kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun sesuai dengan indikator penilaian melalui permainan tradisional sondah gunung (engklek) dengan target capaian setiap indikator sebesar 80 %.
2. Adanya peningkatan rata-rata kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun pada kategori sangat baik dan baik yang mencapai 80 %.
3. Terdapat peningkatan pada saat proses penelitian tindakan mulai dari pra penelitian hingga siklus terakhir.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan secara deskriptif, yaitu mengklasifikasikan data menjadi dua kelompok yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dinyatakan dalam bentuk kata-kata atau symbol sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka. Data kualitatif di dapat dengan cara reduksi data yaitu proses penyerdehanaan yang dilakukan melalui seleksi data, pemfokusan dan pengabstrakan data mentah menjadi informasi yang bermakna. Data kuantitatif diperoleh dari tes hasil tes pengamatan dan catatan untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun sesudah diberi tindakan.

Analisis tes kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

BSB	=	Berkembang Sangat Baik	=	4 Bintang
BSH	=	Berkembang Sesuai Harapan	=	3 Bintang
MB	=	Mulai Berkembang	=	2 Bintang
BB	=	Belum Berkembang	=	1 Bintang

Presentase keberhasilan dirumuskan sebagai berikut:

Presentase Keberhasilan =  $(4 \times \text{BSB}) + (3 \times \text{BSH}) + (2 \times \text{MB}) + (1 \times \text{BB}) \times 100 \%$

4 x Jumlah Sisw

Adapun penggolongan presentase sebagai berikut:

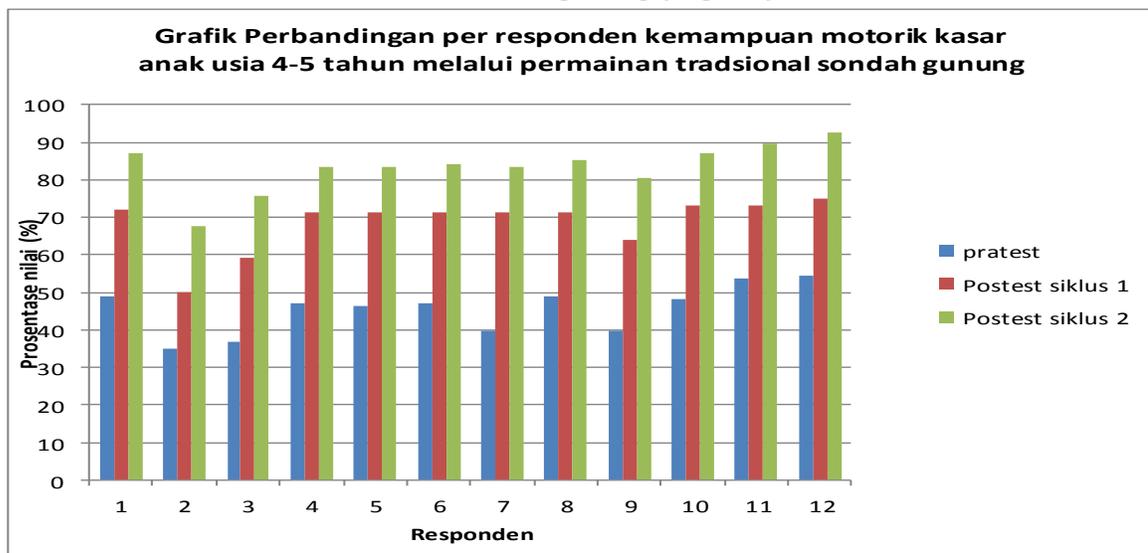
- 81%-100 % = Sangat baik kemampuan motorik kasar anak
- 61%-80 % = Baik kemampuan motorik kasar anak
- 41%-60 % = Cukup kemampuan motorik kasar anak
- 21%-40 % = kurang kemampuan motorik kasar anak
- 0 % -20 % = Sangat kurang kemampuan motorik kasar anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa terdapat peningkatan rata-rata kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Miftahul Jannah Kota Bogor. Setelah dilakukan treatment dalam dua siklus didapatkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang dimulai dari pre test sampai ke posttest siklus 1 dan posttest siklus 2. Peneliti akan mendeskripsikan dengan grafik peningkatan kemampuan motorik kasar per anak dan peningkatan rata-rata kemampuan motorik kasar pada kelas A RA Mifthul Jannah Kota Bogor.

Grafik 1

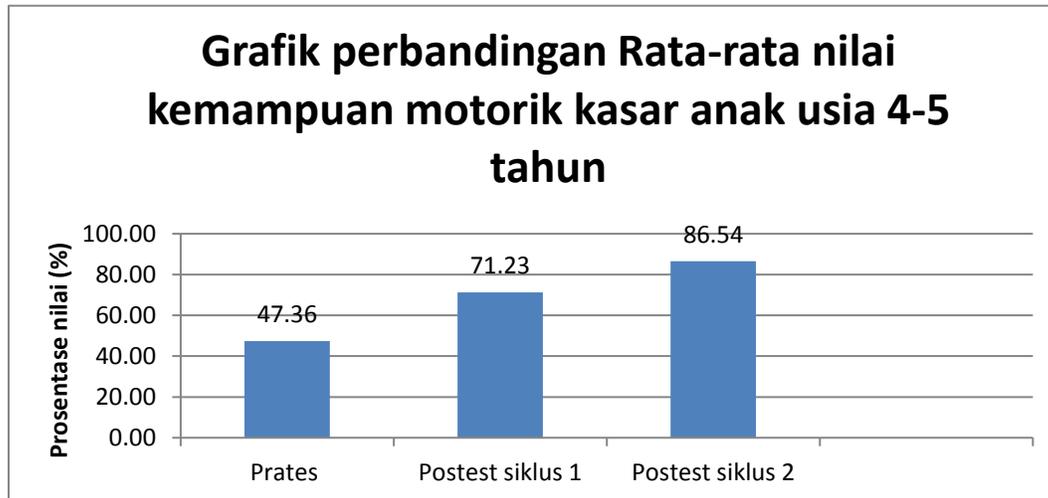
Perbandingan per responden kemampuan motoric kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional sondah gunung (engklek)



Sumber : Grafik olahan Excel

Grafik 2

Perbandingan dari pretest sampai posttest siklus 2 hasil per responden kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional sondah gunung (engklek)



Sumber : Grafik olahan Excel

Dari grafik di atas maka terdapat kesesuaian antara hipotesis penelitian tindakan kelas bahwa melalui permainan tradisional sondah gunung (engklek) dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah Kota Bogor. Prosentase kenaikan rata-rata dari pre test ke postes pada siklus 1 adalah  $(X_2 - X_1) = 71,23\% - 47,36\% = 23,85\%$ . Prosentase kenaikan rata-rata dari postes pada siklus 1 ke posttest siklus 2 adalah  $(X_3 - X_2) = 86,54\% - 71,23\% = 15,31\%$ . Prosentase peningkatan rata-rata dari pre test ke posttest siklus 2 adalah:  $23,85\% + 15,31\% = 39,16\%$ . Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari pretes ke posttest siklus dua yaitu sebesar 39,16%

Selain peningkatan rata-rata kemampuan motorik kasar dan rata-rata indikator penilaian pada motorik kasar, terdapat hal yang menarik bahwa terdapat hal lain dari permainan tradisional sondah gunung. Pada landasan teori dijelaskan dalam Bredekamp dan Coople (Siti Aisyah dkk., 2007 : 117 – 123) bahwa prinsip perkembangan anak usia dini harus mementingkan beberapa aspek yaitu perkembangan fisik dan motorik, aspek fisik, kognitif dan sosial emosional yang saling terkait dan anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, social, dan pengetahuan yang diperolehnya. Hal yang didapatkan peneliti dalam penelitian bahwa permainan tradisional sondah gunung terbukti membantu mengembangkan kemampuan fisik dan motorik kasar anak seperti berdiri diatas satu kaki, melempar genteng ke dalam kotak-kotak engklek, melompat dengan satu kaki dan dua kaki. Selain itu, permainan tradisional sondah gunung dapat juga memberikan pengalaman baru kepada anak tentang lingkungan di sekitarnya. Rata-rata anak di kelas A sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran motorik kasar dengan permainan tradisional sondah gunung. Mereka terlihat gembira saat belajar sambil bermain, dan berinteraksi dengan lingkungan di luar kelas.

Diantara anak-anak juga terlihat hubungan sosial dan emosional, hal ini didapatkan peneliti setelah melihat anak-anak saling menyemangati pada saat temannya bermain sondah gunung. Keterhubungan aspek fisik, kognitif dan sosial emosional tersebut merupakan nilai terapeutik dari

# **El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat**

P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736 DOI 47467/elmujtama.v1i1.262

Jl Raya Pemda Pajeleran No 41 Sukahati Cibinong Bogor

permainan tradisional sondah gunung. Seperti yang dijelaskan oleh Isniwarti bahwa permainan sondah gunung dapat melatih sosial emosional anak seperti anak tidak mengganggu teman saat bermain, bermain bersama dan bergantian menggunakan alat permainan, sabar menunggu giliran, terbiasa antri, dan mengerti aturan main. Selain itu dari sisi bahasa anak juga dapat dilatih dengan kalimat perintah, larangan dan sebagainya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pembelajaran motorik kasar anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah Kota Bogor masih belum mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak, karena model pembelajaran motorik kasar yang dilaksanakan masih terpaku pada indikator. Contohnya: anak disuruh berdiri, melempar, melompat, berlari yang kemudian dinilai. Belum ada model pembelajaran dengan bermain seperti model pembelajaran dengan permainan tradisional sondah gunung.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran motorik kasar anak usia 4-5 tahun dengan permainan tradisional sondah gunung (engklek) di RA Miftahul Jannah Kota Bogor yang sudah dilaksanakan oleh peneliti mendapat antusiasme yang tinggi dari responden (anak-anak). Hal ini dibuktikan dengan lancarnya kegiatan penelitian yang dilakukan dengan 1 kegiatan pra penelitian dan 2 siklus penelitian dengan total pertemuan sebanyak 7 kali pertemuan. Dalam pelaksanaannya peneliti juga berkolaborasi dengan kolaborator yang berasal dari salah satu guru di RA Miftahul Jannah Kota Bogor.

Terdapat peningkatan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah Kota Bogor setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional sondah gunung (engklek). Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata disetiap penilaian. Prosentase kenaikan rata-rata dari pretest ke postes pada siklus 1 adalah 23, 85 %, Prosentase kenaikan rata-rata dari postes pada siklus 1 ke posttest siklus 2 adalah 15, 21 %. Jadi prosentase peningkatan rata-rata dari pretest ke posttest siklus 2 adalah  $(23, 85 \% + 15, 21 \%) = 39, 06 \%$ . Peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun dengan permainan sondah gunung (engklek) di RA Miftahul Jannah Kota Bogor dengan responden anak-anak di kelas A3 dapat tercapai sesuai hipotesis penelitian.

Rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan setelah melaksanakan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya di RA Miftahul Jannah Kota Bogor dengan menerapkan model pembelajaran dengan permainan tradisional sondah gunung dan memfasilitasi kepada komite atau yayasan untuk membuat gambar sondah gunung sebagai media permainan anak saat belajar atau bermain. Bagi guru, terdapat banyak model pembelajaran yang salah satunya dengan model permainan tradisional. Diharapkan guru dalam proses kegiatan belajar mengajarnya mengaplikasikan model permainan tradisional sondah gunung sebagai model pembelajaran baku di sekolah. Bagi peneliti lain, menjadi landasan awal untuk penelitian berikutnya khususnya pada hal-hal yang masih menjadi batasan pada penelitian ini atau yang dilakukan oleh peneliti.

## **DAFTAR PUSTAKA**

# **El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat**

P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736 DOI 47467/elmujtama.v1i1.262

Jl Raya Pemda Pajeleran No 41 Sukahati Cibinong Bogor

Bishop, J.C. & Curtis M. 2005. *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Editor; Yovita Hadiwati. Jakarta; PT. Grasindo.

Danandjaya, James. 1987. *Folklore Indonesia*. Jakarta; Gramedia.

Depdiknas Direktorat Pendidikan Nasional TK dan SD. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Kementerian Pendidikan Nasional.

Direktorat Jendral Pendidikan Nonformal dan Informal. 2008. *Bahan Belajar Workshop Pembelajaran PAUD melalui Outbound*. Jayagiri; Pusat Pengembangan Pendidikan Nonformal dan Informal.

Hidayat Dasrun. 2013. *Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*. Jurnal *Academika Fisip Untad* Vol.05 No. 02

Imam Muslim, Shahih Muslim, Dalam Aplikasi Web

Isnawati. Nilai-nilai terapiutik permainan tradisional engklek pada anak sekolah dasar, Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, tidak diterbitkan. (diakses dalam bentuk ebook)

Isnawati. 2005. *Identifikasi permainan tradisional Indonesia. Laporan hasil survey*. Malang: Fakultas Psikologi UMM.

Isnawati. 2007. *Permainan Anak Tradisional sebagai Model Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. Laporan penelitian*. Malang: Lembaga Penelitian UMM.

Isnawati. 2005. *Permainan Tradisional Indonesia (Dalam Tinjauan Perkembangan Intelektual, Sosial, Emosi, dan Kepribadian)*. Simposium Nasional: Memahami Psikologi Indonesia. Malang: Fakultas Psikologi UMM.

Khalijah Hasan. 1994. *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*. Surabaya ; Al-Ikhlash.

Krisdyatmiko. 2007. *Dolanan anak: Refleksi budaya dan wahana tumbuh kembang anak*. Yogyakarta: Plan International Indonesia-Yogyakarta dan LPM Sosiatri Fisipol UGM.

Krisnayanti, Yayang. 2015. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berlari dan Melompat Anak Usia 6-8 Tahun*, Skripsi, Bandung:UPI, Respository upi.edu.

Muhyi Faruq, Muhammad. 2008. *100 Permainan Kecerdasan Kinestetik cet. 2*. Jakarta; Grasindo.

Mushaf Al Qur'an dan Terjemahan. 2005. Jakarta; Al Huda GIP.

Purwanto, Wg Alim, 1990. *Psikologi Pendidikan*, Bandung ; Remaja Rasya Karya.

Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Kasar Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.

Sedyawati, E. 1999. *Permainan Anak-anak sebagai Aspek Budaya. Dolanan anak: Refleksi budaya dan wahana tumbuh kembang anak*. Yogyakarta: Plan International Indonesia-Yogyakarta dan LPM Sosiatri Fisipol UGM.

# **El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat**

P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736 DOI 47467/elmujtama.v1i1.262

Jl Raya Pemda Pajeleran No 41 Sukahati Cibinong Bogor

Siti Aisyah dkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Slameto. 2002. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi edisi Revisi*. Jakarta: Rineka cipta.

Sugiono. 2014. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi cet. 2*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Bambang, dkk. 2012. *Metode Pengembangan Fisik cet. 15*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Visimedia.

Sunardi dan Sunaryo. 2007. *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Rineka cipta.

Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Bimbingan dan Penulisan Skripsi Progam Studi Luar Sekolah*. Bogor: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ibn Khaldun.

Uzer Usman, Muhammad. 2004. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Wijaya Kusuma dan Dedi. 2009. *Mengenal Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks