

## **Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional *Taktuk* Payung Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Pacing Padas Ngawi**

Nurul Hidayah  
STKIP Modern Ngawi  
[nasywanayya@gmail.com](mailto:nasywanayya@gmail.com)

Arwendis Wijayanti  
STKIP Modern Ngawi  
[arwendis@stkipmodernngawi.ac.id](mailto:arwendis@stkipmodernngawi.ac.id)

Octavian Dwi Tanto  
STKIP Modern Ngawi  
[14.octavian@gmail.com](mailto:14.octavian@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The purpose of this research was to determine whether the traditional taktuk umbrella games can improve children's gross motor skills and to find out how traditional taktuk umbrella games can improve children's gross motor skills at Dharma Wanita Pacing Kindergarten in 2022-2023. The subjects of this research were 20 children. This research method is action research which refers to the class action research of Kemmis and MC. Taggart which included four stages: planning, action, observation, and reflection. This research consists of two cycles, each cycle consists of 3 meetings. Data analysis techniques used in this research are qualitative and quantitative analysis. Qualitative data analysis by analyzing data from interviews during the research for data reduction, data display, and data verification steps. Quantitative data analysis with descriptive statistics comparing the results obtained from pre-cycle, cycle I and cycle II. The results of this study indicate an increase in children's gross motor skills through*

*traditional taktuk umbrella games, as evidenced by the average pre- classical gross motor ability score of 92, then increased in cycle I by 116, and cycle II by 154.*

**Keywords:** *ability, gross motor skills, traditional taktuk umbrella game*

### **Abstrak**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan tradisional taktuk payung dapat meningkatkan motorik kasar anak dan untuk mengetahui bagaimana kegiatan permainan tradisional taktuk payung dapat meningkatkan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita Pacing Tahun 2022-2023. Subjek penelitian ini yaitu 20 orang anak. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan yang mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi empat tahap : perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dengan menganalisis data dari wawancara selama penelitian untuk langkah-langkah reduksi data, display data dan verifikasi data. Analisis data kuantitatif dengan statistik deskriptif yang membandingkan hasil yang diperoleh dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional taktuk payung, dibuktikan dengan rata-rata pemahaman skor kemampuan motorik kasar prasiklus sebesar 92, kemudian meningkat pada siklus I sebesar 116, dan siklus II sebesar 154.*

**Kata Kunci:** *kemampuan, motorik kasar, permainan tradisional taktuk payung*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik kasar dan motorik halus), kecerdasan, sosial emosional, nilai keagamaan, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Bambang Sujiono, 2008). Sedangkan menurut UU RI No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional bab 1 ayat 14, menyatakan pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya (Aqib, 2010). Dari dua pendapat tersebut bisa disimpulkan bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak erat kaitannya dengan perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak yang akan mempengaruhi aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan lainnya.

Menurut Hurlock (Lismadiana, 2013) beberapa akibat perkembangan motorik kasar yang dapat mempengaruhi perkembangan individu meliputi : 1) Anak bisa beralih kondisi tidak mampu pada awalnya ke kondisi mandiri, misalnya melompat, meloncat dari satu tempat ke tempat yang lain dan mampu melakukan sendiri; 2) Anak dapat terhibur dan mendapatkan perasaan senang misalnya ketika bisa memainkan bola seperti melempar dan menangkap bola; 3) Anak mampu menempatkan dirinya dengan lingkungan sekolah; 4) Perkembangan anak yang normal yaitu memungkinkan anak mampu bermain dengan teman sebaya, sedangkan perkembangan yang tidak normal anak akan terhambat untuk bergaul bahkan terkucil; 5) Perkembangan motorik kasar penting untuk kepribadian anak, misalnya kemampuan motorik akan berkembang dengan baik maka perkembangan berikutnya akan baik pula, begitu sebaliknya.

Perkembangan motorik kasar merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan pribadi secara keseluruhan, karena perkembangan motorik kasar ini dapat menunjang aspek-aspek perkembangan lainnya. Seperti melatih kelenturan koordinasi otot-otot jari dan tangan untuk dasar-dasar keterampilan motorik halus

(menulis/menggambar), melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak (kognitif), melatih gerakan ibadah (moral dan agama), gerakan baris berbaris (sosial emosional), dan untuk membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak (Dariyo, 2007).

Perkembangan motorik kasar juga berpengaruh terhadap prestasi anak dalam bidang olahraga. Wismoyo menyebutkan bahwa prestasi dan bidang olahraga dapat dicapai jika bibit-bibit atlet dibina sejak dini, dengan penanganan secara ilmiah, latihan kontinyu, bertahap, dan berkelanjutan selama delapan sampai sepuluh tahun (Wismoyo, 1999). Upaya tersebut bertujuan untuk meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani dan meningkatkan prestasi olahraga yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional, sehingga akan membentuk watak dan kepribadian yang baik, disiplin, dan sportivitas yang tinggi (Depdikbud, 1997).

Sedangkan menurut Erlinda (Yuliani, 2017) perkembangan motorik kasar sangat diperlukan dalam menumbuhkan kecerdasan dibanding perkembangan bahasa, kognitif, kreativitas, dan seni anak. Menurut pendapatnya motorik sebagai langkah yang bisa menimbulkan gerak/motorik yaitu dengan semua gerakan yang memungkinkan dapat dikatakan sebagai perkembangan dan unsur pengendalian dan kematangan gerak tubuh.

Berdasarkan observasi awal pembelajaran motorik kasar di TK Dharma Wanita Pacing masih jauh dari harapan. Sebagian besar anak belum tuntas dari pemahaman motorik kasar dari indikator awal anak usia dini 5-6 tahun. Hal ini tampak saat anak belum mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam Menirukan gerakan yang teratur seperti berjalan dengan satu kaki dan berjalan sambil membawa benda/beban.

Pada usia 5-6 tahun capaian perkembangan motorik kasar anak yaitu : 1) Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi, seimbang, dan lincah; 2) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan gerakan yang teratur. Akan tetapi masih banyak perkembangan motorik kasar anak yang belum optimal. Anak yang belum tuntas dari pemahaman motorik kasar dari 2 indikator tersebut sebanyak 75% dari 20 anak di TK Dharma Wanita Pacing. Sedangkan yang sudah mencapai 2 indikator tersebut baru 25%.

Salah satu faktor kemampuan yang rendah di TK Dharma Wanita Pacing dikarenakan pembelajaran disekolah terfokuskan di kegiatan

menulis dan membaca sehingga stimulasi kemampuan motorik kasar anak kurang diperhatikan. Guru dalam menstimulasi motorik anak masih menggunakan metode klasikal. Guru sering hanya memberikan kegiatan motorik halus. Kemampuan motorik anak mencakup motorik kasar dan motorik halus yang keduanya perlu mendapatkan stimulus yang seimbang.

Danandjaja (Safira, 2023) menjelaskan bahwa permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan dibanding permainan modern pada masa kini, di antaranya tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, melatih kreativitas anak, mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak, mendekatkan anak-anak pada alam, sebagai media pembelajaran nilai-nilai, mengembangkan kemampuan motorik anak, bermanfaat untuk kesehatan, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, memberikan kegembiraan dan keceriaan, dapat dimainkan lintas usia, dan mengasah kepekaan seni anak. Permainan tradisional juga menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan motorik anak karena menjadikan sesuatu yang berbeda dengan permainan modern yang berkembang sekarang (Rima Erihani Safitri, 2023).

Permainan *taktuk* merupakan sebuah permainan tradisional warisan turun temurun dari zaman dulu hingga sekarang. Menurut Montalalu (2005) permainan *taktuk* (dalam bahasa Jawa khususnya daerah Ngawi) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambarkan di atas tanah, dengan membuat gambar kotak atau bentuk geometri lainnya, kemudian melompat menggunakan satu kaki dari bidang satu ke bidang berikutnya yang dimainkan 2 sampai 5 anak. Sedangkan menurut Dharmamulya permainan ini dinamakan *taktuk/engklek* karena dilakukan dengan berjalan menggunakan satu kaki yang dapat meningkatkan keseimbangan, kelincahan, dan kemampuan motorik kasarnya (Sukirman Dharmamulya, 2008).

Keunggulan dari permainan *taktuk* payung ini adalah permainan ini merupakan permainan yang sederhana. Untuk memainkannya tidak membutuhkan tempat yang luas dan peralatan yang sulit didapatkan. Permainan ini juga terpusat pada anak dan bisa dimainkan oleh beberapa anak sehingga membuat permainan ini jadi seru dan menyenangkan. Permainan ini juga merupakan permainan yang kompleks yang membutuhkan strategi untuk memenangkannya

sehingga menjadikan anak menjadi interaktif saat proses bermain dan saat konflik terjadi dengan teman lainnya (Iswinarti, 2007)

Atas dasar permasalahan yang terjadi, penulis berdiskusi dengan guru untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Pacing dengan permainan tradisional *taktuk* payung. Permainan ini dianggap mampu memecahkan masalah diatas karena dalam proses perkembangan kemampuan motorik kasar anak, permainan tidak hanya memperlancar komunikasi tetapi dapat merangsang anak untuk merespon dengan baik permainan yang dilakukan.

Berdasarkan pandangan para ahli serta hasil penelitian yang didukung dengan deskripsi pada hasil observasi awal diatas, permainan tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang dapat dilihat dari hasil motorik kasar anak yang berkembang melalui modifikasi permainan tradisional *taktuk* payung. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui apakah permainan tradisional *taktuk* payung dapat meningkatkan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita Pacing, 2) Untuk mengetahui bagaimana kegiatan permainan tradisional *taktuk* payung dapat meningkatkan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita Pacing.

Rumusan masalah dari penelitian ini : 1) apakah kegiatan permainan tradisional *taktuk* payung dapat meningkatkan motorik kasar anak TK Dharma Wanita Pacing? ; 2) bagaimana pelaksanaan kegiatan permainan tradisional *taktuk* payung dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita Pacing?

Manfaat penelitian ini : 1) Manfaat Teroris, untuk memberikan pengertian kepada guru pentingnya kegiatan bermain yang mengeksplor gerakan anak dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan *taktuk* payung untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. 2) Manfaat praktis bagi siswa adalah hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan kemampuan motorik kasar anak. Bagi guru adalah memberikan ide masukan bagi guru bahwa kegiatan bermain *taktuk* payung sangat membantu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya menggunakan permainan tradisional *taktuk* payung. Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi yang baik bagi TK Dharma Wanita Pacing dan lembaga penyelenggara pendidikan lainnya dalam mengembangkan motorik kasar melalui permainan tradisional *taktuk* payung.

Sedangkan bagi peneliti, kegiatan permainan tradisional *taktuk* payung dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak memberikan wawasan dan pengalaman yang sangat berharga.

### **Motorik Kasar**

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga, dan sebagainya (Sunardi dan Sunaryo, 2007). Pendapat dari Bambang Sujiono gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak (Sujiono, 2010). Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki, badan seluruh tubuh anak. Sedangkan menurut Sukintaka bahwa kemampuan motorik kasar merupakan kualitas hasil gerak individu dalam melakukan gerak, baik yang bukan gerak olahraga atau kematangan penampilan keterampilan motorik (Sukintaka, 2001).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka motorik kasar merupakan gerakan yang melibatkan gerakan otot besar seperti otot lengan, otot kaki, badan otot diseluruh tubuhnya. Perkembangan gerak yang meliputi keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh. Kemampuan motorik kasar meliputi keterampilan lokomotor atau gerakan berpindah tempat, keseimbangan dan kontrol objek. Gerakan melompat, meloncat, berjalan dengan satu kaki, berjalan dengan membawa beban dikepala merupakan keterampilan dari motorik kasar yang kuat untuk mendukung aktivitas bermain dan belajar anak adalah gerakan motorik kasarnya. Hal ini akan membuatnya lebih mandiri dan percaya diri dalam pergaulan dengan teman.

### **Permainan Tradisional *Taktuk* Payung**

Menurut Hurlock, permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan (Hurlock, 2006). Permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar (Semiawan, 2008).

Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar (Andang Ismail, 2009) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik,

intelektual, sosial, moral, dan emosional. Sedangkan menurut Santrock permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang (Santrock, 2007).

Dari pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan dan mencapai perkembangan anak dengan menyenangkan.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati, 2016). Menurut Azizah permainan tradisional adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia dengan tujuan mendapat kegembiraan (Azizah, 2016). Achroni (Haris, 2012) mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat didalamnya.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah aktivitas permainan menyenangkan yang diajarkan turun temurun pada daerah tertentu yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat didalamnya.

Permainan *taktuk* adalah permainan tradisional yang memiliki sebutan yang berbeda pada setiap daerah. Di Ngawi Jawa Timur saja ada yang menyebutnya *engklek*, *sawahan*, dan *taktuk*. Permainan ini merupakan perjuangan mendapatkan wilayah. Jika biasanya *taktuk* menggunakan bentuk bidang kotak-kotak, berbeda dengan jenis *taktuk* payung. Bidang untuk *taktuk* payung berbentuk seperti payung yang terbagi dalam beberapa bidang.

Menurut Dharmamulya permainan ini dinamakan *taktuk* atau *engklek* karena dilakukan dengan cara berjalan menggunakan satu kaki (Sukirman Dharmamulya, 2008). Sedangkan menurut Montalalu permainan *taktuk* merupakan permainan lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambarkan diatas tanah dengan membuat gambar kemudian melompat menggunakan satu kaki dari satu bidang ke bidang berikutnya (B.E.F.Montalalu, 2005).

Dari pendapat ahli tersebut bisa disimpulkan bahwa permainan *taktuk* payung merupakan permainan lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang berbentuk payung yang digambarkan pada

lantai/tanah/banner kemudian melompat menggunakan satu kaki dari bidang satu ke bidang lainnya.

### **Manfaat Permainan Tradisional *Taktuk Payung***

Menurut Sujiono mengatakan bahwa gerakan motorik kasar perlu dikenalkan dan dilatihkan pada masa anak pra sekolah dan masa sekolah awal melalui permainan agar anak-anak dapat melakukan gerakan-gerakan dengan benar dan menjadi bekal awal untuk mendapatkan keterampilan gerak yang efisien yang bersifat umum dan selanjutnya akan dipergunakan sebagai dasar untuk perkembangan keterampilan yang lebih khusus (Sujiono, 2010). Manfaat permainan tradisional *taktuk payung* adalah: 1) Melatih keseimbangan karena menggunakan satu kaki untuk melompat dari petak satu ke petak berikutnya; 2) Melatih keterampilan motorik tangan untuk melempar gaco dan bermain gaco pada tiap tahap permainan; 3) Fisik menjadi kuat; 4) Belajar mentaati peraturan permainan; 5) Mengajarkan kedisiplinan; 6) Mengajarkan kebersamaan.

### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini peneliti memilih melakukan penelitian di TK Dharma Wanita Pacing yang beralamat di Desa Pacing kecamatan Padas, kabupaten Ngawi sebagai tempat penelitian karena masih rendahnya kemampuan motorik kasar anak dalam kegiatan yang melibatkan motorik kasar. Waktu penelitiannya dilaksanakan pada bulan Februari semester genap tahun pelajaran 2022-2023.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Untuk memecahkan suatu masalah yang terjadi dikelas dengan melihat kekurangan dan kelebihan serta melakukan perubahan-perubahan yang berfungsi sebagai peningkatan kualitas pembelajaran, maka disusunlah penelitian tindakan kelas ini. Upaya tindakan ini dilakukan dengan menggunakan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan anak sehari-hari. Penelitian ini menciptakan partisipasi dan kolaborasi antara guru kelas dengan peneliti. Sehingga peneliti terlibat langsung dalam proses observasi semenjak awal hingga akhir pelaporan.

Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, dimana siklus I dan siklus II masing-masing dilakukan 3 kali pertemuan. Kemudian setiap

siklus diadakan suatu perbaikan atau refleksi untuk memperbaiki siklus kedua atau siklus selanjutnya. Diharapkan dengan adanya perbaikan setiap siklusnya dapat memperbaiki dan dapat meningkatkan hasil belajar dan pembelajaran anak kelompok B dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar, khususnya dengan menggunakan permainan tradisional *taktuk* payung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dilakukan observasi awal, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila minimal 78% dari 20 anak mencapai TCP maksimal 8.

$$\begin{aligned}\text{TCP maksimal} &= \text{indikator} \times \text{kategori} \\ &= 2 \times 4 \\ &= 8\end{aligned}$$

$$\text{TCP minimal} = 1 \times 2 = 2$$

$$\text{Jadi panjang kelas} = 8 - 2 : 4 = 2$$

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan wawancara selama penelitian dengan langkah-langkah dengan statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari prasiklus, siklus 1, dan siklus 2.

## KAJIAN TEORI

Anak Usia Dini merupakan kelompok anak yang sedang dalam periode pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Masa Usia Dini merupakan masa emas atau *golden age* karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan di masa selanjutnya. Anak Usia Dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, sosial, dan moral yang tidak sama dengan karakteristik orang dewasa. Karakteristik anak Usia Dini 5-6 tahun adalah egosentris, ingin tahu, unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa potensial untuk belajar, dan menirukan apa yang dilihat. Salah satu perkembangan anak yang harus diberi rangsangan dan stimulus adalah perkembangan motoriknya yaitu fisik motorik kasar dan fisik motorik halus. Karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui beberapa tahap yaitu tahap verbal kognitif, tahap asosiatif, dan tahap otomatisasi. Perkembangan motorik kasar Anak Usia Dini, usia 5-6 tahun anak mampu melakukan gerakan tubuh

secara terkoordinasi antara gerakan mata, kaki, tangan, dan anggota tubuh lainnya seperti permainan fisik dengan aturan tertentu. Permainan tradisional *taktuk* payung merupakan permainan lompat-lompatan pada bidang-bidang datar berbentuk payung yang dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan kolaborasi dengan guru untuk melakukan penilaian kemampuan motorik kasar anak pada pra tindakan atau prasiklus pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Pacing yang berjumlah 20 anak.

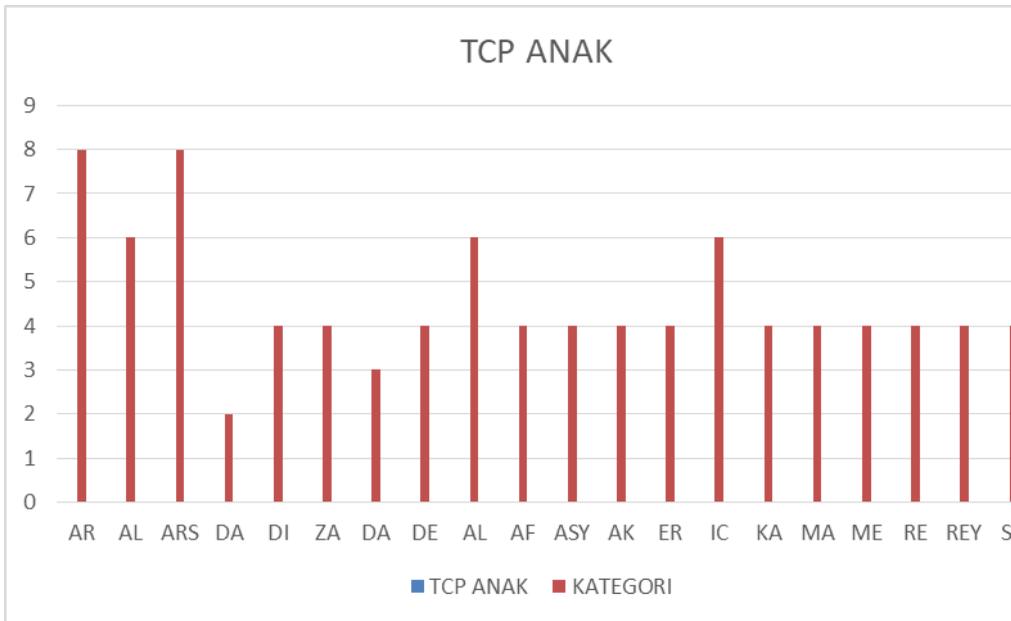
**Tabel 1.1 Rekapitulasi Data Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak TK Dharma Wanita Pacing**

No	Kriteria	Jumlah Anak
1.	BB	1
2.	MB	14
3.	BSH	3
4.	BSB	2

**Tabel 1.2 Data hasil penilaian prasiklus kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Pacing**

No	Nama	TCP Anak	Kategori
1.	AR	BSB	8
2.	AL	BSH	6
3.	ARS	BSB	8
4.	DA	BB	2
5.	DI	MB	4
6.	ZA	MB	4
7.	DA	MB	3
8.	DE	MB	4
9.	AL	BSH	6
10.	AF	MB	4
11.	ASY	MB	4

No	Nama	TCP Anak	Kategori
12.	AK	MB	4
13.	ER	MB	4
14.	IC	BSH	6
15.	KA	MB	4
16.	MA	MB	4
17.	ME	MB	4
18.	RE	MB	4
19.	REY	MB	4
20.	SA	MB	4
	<b>Jumlah</b>		<b>92</b>
	<b>Rata-Rata</b>		<b>4</b>



### Grafik 1 Grafik hasil penilaian pra siklus kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Pacing

Dapat dilihat dari tabel tersebut bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Pacing masih jauh dari TCP anak. Ada 1 (5%) anak yang belum berkembang, 14 (70%) anak yang

mulai berkembang, 3 (15%) anak yang berkembang sesuai harapan, dan 2 (10%) anak yang berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita Pacing belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan yaitu berkisar 78% anak yang mencapai TCP rentang 7 - 8 ( Berkembang Sangat Baik).

Penilaian siklus 1 dilakukan pada bulan Februari Minggu kedua, berdasarkan paparan data yang diperoleh dari hasil observasi pada pertemuan kesatu hingga ketiga, hasil yang dicapai menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dalam melakukan kegiatan fisik motorik yang cukup baik.

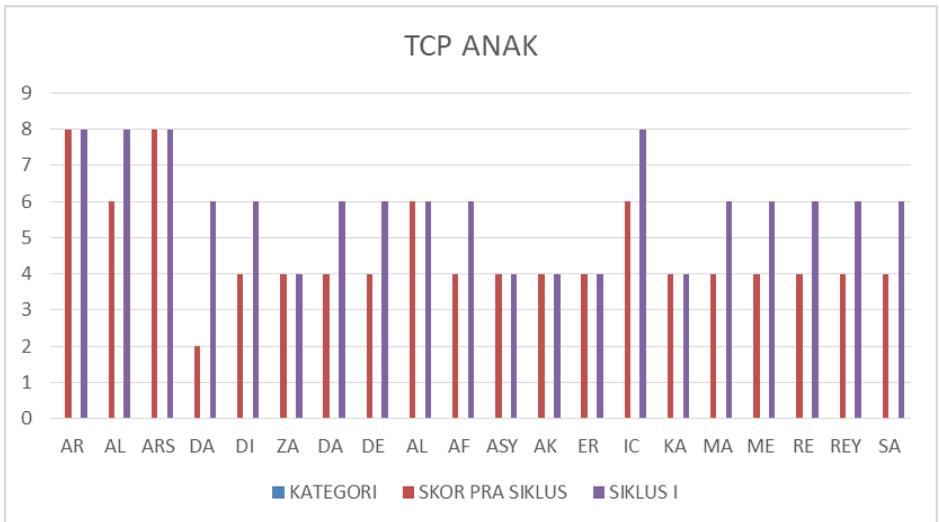
**Tabel 1.3 Rekapitulasi data hasil observasi kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional *taktuk* payung siklus 1**

No	Kriteria	Jumlah Anak
1.	BB	0
2.	MB	6
3.	BSH	10
4.	BSB	4

**Tabel 1.4 Data hasil observasi kemampuan motorik kasar anak melalui permainan Tradisional *Taktuk* Payung siklus I**

No	Nama	Kategori	Skor Nilai
1.	AR	BSB	8
2.	AL	BSB	8
3.	AR	BSB	8
4.	DA	MB	4
5.	DI	BSH	6
6.	ZA	MB	4
7.	DA	BSH	6
8.	DE	BSH	6
9.	AL	BSH	6
10.	AF	BSH	6

No	Nama	Kategori	Skor Nilai
11.	AS	MB	4
12.	AK	MB	4
13.	ER	MB	4
14.	IC	BSB	8
15.	KA	MB	4
16.	MA	BSH	6
17.	ME	BSH	6
18.	RE	BSH	6
19.	REY	BSH	6
20.	SA	BSH	6
	<b>Jumlah</b>		<b>116</b>
	<b>Rata-Rata</b>		<b>6</b>



**Gambar 2 Grafik Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional *Taktuk Payung* Siklus 1**

Berdasarkan paparan tabel dan grafik diatas dapat dijelaskan bahwa capaian perkembangan anak pada siklus I dalam meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional *taktuk payung* mengalami kenaikan cukup bagus yaitu 0% atau 0 pada kriteria belum berkembang (BB), 30% atau 6 anak pada kriteria mulai berkembang (MB), 50% atau 10 anak pada kriteria berkembang sesuai harapan

(BSH), dan 20% atau 4 anak pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Namun berdasarkan hasil presentase diatas penelitian pada siklus 1 belum dikatakan berhasil karena capaian peningkatan tersebut masih dibawah TCP minimal.

Berdasarkan observasi siklus II penelitian peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional *taktuk* payung dapat dilihat dari grafik dibawah :

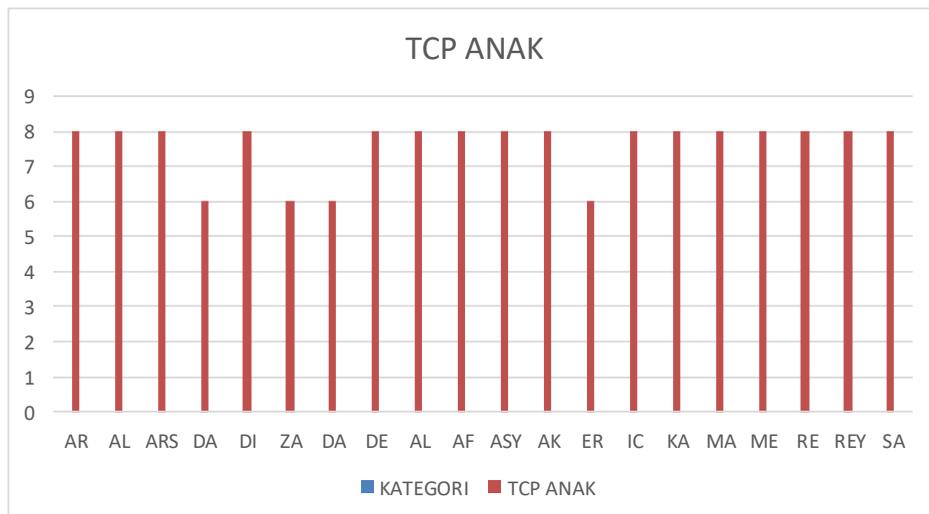
**Tabel 1.5 Rekapitulasi data hasil observasi kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *taktuk* payung siklus II**

No	Kriteria	Jumlah Anak
1.	BB	0
2.	MB	0
3.	BSH	3
4.	BSB	17

**Tabel 1.6 Rekapitulasi data hasil observasi kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *taktuk* payung siklus II**

No	Nama	Skor Nilai	Kategori
1.	AR	8	BSB
2.	AL	8	BSB
3.	ARS	8	BSB
4.	DA	6	BSH
5.	DI	8	BSB
6.	ZA	6	BSH
7.	DA	6	BSB
8.	DE	8	BSB
9.	AL	8	BSB
10.	AF	8	BSB
11.	AS	8	BSB
12.	AK	8	BSB
13.	ER	6	BSH
14.	IC	8	BSB
15.	KA	8	BSB
16.	MA	8	BSB
17.	ME	8	BSB
18.	RE	8	BSB

No	Nama	Skor Nilai	Kategori
19.	REY	8	BSB
20.	SA	8	BSB
	<b>Jumlah</b>	<b>154</b>	
	<b>Rata-Rata</b>	<b>8</b>	



### Grafik 3 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional *Taktuk* Payung Siklus 2

Berdasarkan paparan tabel dan grafik diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) terdapat 17 anak atau 85%, anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 3 anak atau 15%, anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) adalah 0 atau 0%. Dari rekapitulasi data hasil observasi peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional *taktuk* payung pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Pacing, Padas, Ngawi menunjukkan kenaikan yang sangat signifikan dan sesuai harapan.

## Pembahasan

Hasil penelitian pada siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional *taktuk* payung pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Pacing. Peningkatan kemampuan motorik kasar tersebut terjadi setiap pertemuan baik pada siklus 1 maupun siklus 2. Pada siklus 1 sebanyak 10 dari 20 anak atau sebesar 50% pada kriteria berkembang sesuai harapan ( BSH) dan sebanyak 4 anak dari 20 anak atau sebesar 20% pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus 2 dapat disimpulkan adanya peningkatan signifikan. Penelitian ini dinyatakan berhasil karena mampu melebihi batas TCP minimal dan pada kategori berkembang sangat baik (BSB) yaitu 17 anak dari 20 anak atau 85%. Permainan tradisional *taktuk* payung mampu meningkatkan kemampuan anak kelompok B dalam kemampuan motorik kasar.

Temuan penelitian :

1. Temuan proses siklus pada anak antara lain pada tahap awal siklus anak masih kesulitan untuk melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berjalan dengan satu kaki melewati rintangan serta kesulitan anak untuk meloncat, melompat, berjala dengan satu kaki sbil membawa beban ditangan dan kepala.
2. Temuan proses siklus pada guru, penelitian peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional *taktuk* payung pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Pacing, Padas, Ngawi faktanya mampu memberikan pengalaman baru untuk guru kelas dalam melakukan pembelajaran menggunakan modifikasi permainan. Melalui modifikasi permainan yang mampu menarik minat, fokus serta semangat belajar untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran didalam kelas. Dengan adanya permainan yang menyenangkan untuk anak faktanya mampu meningkatkan hasil belajar anak yaitu mampu mencapai tingkat capaian perkembangan motorik kasar anak secara maksimal.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Pacing melalui permainan tradisional *taktuk* payung dinyatakan berhasil. Kemampuan motorik kasar anak meningkat pada kategori berkembang sangat baik (BSH) sebanyak 17 dari 20 anak.

Diharapkan permainan tradisional *taktuk* payung dapat dipakai dalam meningkatkan motorik kasar anak seterusnya dan guru dapat mengembangkan sehingga mampu menambah khasanah permainan anak.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, kepala sekolah dan jajaran guru TK Dharma Wanita Pacing yang telah memberikan izin penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail. (2009). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Pilar Media.
- Aqib, Z. (2010). *Pedoman Tehnis Penyelenggara PAUD*. Nuansa Aulia.
- Azizah, I. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya dikelas IV Mingronggot Nganjuk. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 16(2), 279–208.
- Bambang Sujiono. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka.
- B.E.F.Montalalu. (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka.
- Dariyo, A. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Tiga Tahun Pertama*. Redika Aditama.
- Depdikbud. (1997). *Pusat Kesegaran Jasmani dan Rekreasi*. Depdikbud.
- Hurlock, E. (2006). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Iswinarti. (n.d.). *Permainan Tradisional sebagai Model Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Dini Sekolah Dasar*. Lembaga Penelitian UMM.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Kencana.
- Lismadiana. (2013). Peran Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Keolahragaan*, 2(3).

- Rima Erihani Safitri, I. S. T. S. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR LARI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KUCING JONGKOK. *Jambura Health and Sport Journal* , 5(1), 74-83.
- Safira, B. N. A. N. I. R. (2023). PENGEMBANGAN MODEL PERMAIAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR USIA 5-6 TAHUN DI PAUD KARTIKE DESA DAREK TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 3(1), 9-13.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Semiawan, C. R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. PT Index.
- Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks.
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. Esa Grafika.
- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press.
- Sunardi dan Sunaryo. (2007). *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Depdiknas.
- Wismoyo, A. (n.d.). *Pelaksanaan dan Hasil Program Pelatihan Olahraga*.
- Yuliani, S. K. dkk. (2017). *Pelaksanaan Asesmen Kemampuan Motorik pada Anak Dengan Hambatan Motorik di Taman Kanak-Kanak*.