

MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MENGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL DUA BELAS JADI PATUNG

Nurul Heriyani¹⁾, Lizza Suzanti²⁾

¹⁾PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia,
Jl. Ciracas No.38, Serang, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42116

nurulheriyani@upi.edu, lizzasuzanti@upi.edu

Diterima: 10 06 2022

Direvisi: 17 11 2022

Disetujui: 30 11 2022

Abstrak

Pada penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengenalkan salah satu permainan tradisional yaitu Dua Belas Jadi Patung untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar, sosial, kognitif dan melatih konsentrasi anak. selain itu, pokok utama pada penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan Dua Belas Jadi Patung. Metode yang diterapkan yakni penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya sangat perlu menggambarkan objek penelitian ala kadarnya. Hal pertama yang peneliti lakukan ialah menjelaskan apa itu permainan Dua Belas Jadi Patung, kemudian meminta anak memainkan permainan tersebut dan diamati, dinilai kemudian didokumentasikan oleh peneliti. Permainan ini sangat efektif dikenalkan pada anak karena memiliki banyak manfaat didalamnya.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Dua Belas Jadi Patung, Motorik Kasar*

PENDAHULUAN

Anak usia dini ialah individual yang berbeda-beda, spesial, dan mempunyai kekhasan tersendiri serasi dengan tingkatan usianya. Masa ini juga disebut dengan (*golden period*). Jendela kesempatan (*window of opportunity*) dan masa kritis (*critical period*) dimana stimulan semua bidang perkembangan berfungsi sangat berarti untuk peran perkembangan seterusnya. Kanak-kanak ialah figur

individual yang sedang menempuh satu cara peningkatan dengan cepat dan strategis untuk kehidupan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini ialah pendidikan yang utama dan tak terkecualikan dari lingkungan bermain (Lestarinigrum, 2017).

Permainan untuk anak adalah aktivitas yang menggembirakan dan fondasi untuk belajar. Bermain menjadi kebutuhan anak, karena dengan bertindak anak mendapatkan keterampilan (Sujiono, 2013).

Satu di antara aktivitas bermain dengan yang lain, yang mampu digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak ialah aktivitas permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, permainan tradisional sangat kental sekali dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat kemudian diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya, dari permainan tradisional ini anak-anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna, mampu mempererat hubungan dengan sesama teman, dan mampu melestarikan budaya bangsa.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Keegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali, dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin sehari-hari (Agus Mahendra, 2008).

Motorik kasar ialah kemampuan yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Saraf motorik kasar ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan senam irama dan rangsangan yang kontinu. Seperti berlari, melompat, berdiri diatas satu kaki, memanjat, bermain bola dan mengendarai sepeda roda tiga. Perkembangan motorik kasar merupakan pengendalian gerakan

jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi (Hurlock, 1978). Gerakan motorik kasar ialah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak (Bambang Sujiono, 2007).

Permainan Dua Belas Jadi Patung ini pada hakikatnya dilakukan secara beregu yang menyebutkan angka sehingga anak mampu memahami dan mengetahui angka-angka yang ada selama permainan tersebut. Permainan tradisional tidak lain merupakan aktivitas yang tertata oleh satu syarat permainan yang menjadi peninggalan dari keturunan terdahulu yang dilakukan individual (anak-anak) demi tujuan mendapatkan kebahagiaan (Achroni, 2012).

Satu di antara yang ada permainan tradisional yang bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak ialah permainan Dua Belas Jadi Patung. Permainan ini ialah permainan yang berkembang di Indonesia. Dua Belas Jadi Patung merupakan permainan yang dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan baik orang dewasa serta anak-anak. Pemain yang dibutuhkan dalam permainan ini minimal tiga orang atau lebih, semakin banyak orang yang ikut bermain maka semakin baik dan semakin hidup. Area yang luas juga sangat diperlukan dalam permainan ini karena permainan ini adalah bermain kejar-kejaran.

Cara bermain Dua Belas Jadi Patung yaitu dengan melakukan hompimpa dan suit terlebih dahulu sehingga mendapatkan satu anak yang kalah. Kemudian para pemain membuat lingkaran dan satu anak yang kalah akan jongkok ditengah-tengah lingkaran tersebut sambil menyanyikan

lagu yang biasa dinyayikan dalam permainan tersebut. Setelah selesai menyanyikan lagu anak yang kalah akan menghitung angka dari 1-12 dan anak-anak yang lain akan bergerak dan berubah menjadi patung, dan pada hitungan 1-12 para pemain tidak boleh bergerak ataupun tersenyum hingga terlihat gigi. Setelah sampai dihitung 12 semua pemain berlari menghindari pemain yang kalah, bila tidak ingin terkena oleh pemain yang kalah bisa berubah menjadi patung dan bila ingin berlari kembali harus disentuh oleh pemain yang sedang berlari. Bila salah satu pemain ada yang terkena oleh pemain yang kalah maka pemain tersebut akan kalah dan akan melakukan hal yang sama seperti pemain yang kalah.

Keterampilan motorik kasar berperan penting terhadap perkembangan anak usia dini. Perkembangan motorik adalah rangkaian penambahan kemampuan gerak manusia, baik motorik kasar maupun motorik halus (Hidayati, 2010). Perkembangan motorik kasar ataupun motorik halus memberikan pengaruh terhadap perkembangan fisik. Lengkap dan sehatnya fisik anak memiliki pengaruh besar pada perkembangan motoriknya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi, mengamati secara langsung di tempat penelitian untuk mengetahui secara jelas tentang suatu hal dan membuktikan sebuah kebenaran. Metode penelitian kualitatif mengutamakan pada makna dan pemahaman penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu), yang berurusan dengan kehidupan sehari-hari (Mulyadi, 2011).

Metode penelitian kualitatif biasanya mencakup wawancara dan observasi.

Sedangkan menurut danin (2002) (dalam Stambol A Mappasere, Naila Suyuti, 2019), penelitian kualitatif ini dinamis dan dapat ditemukan hanya melalui penelaahan terhadap orang-orang melalui interaksinya dengan situasi sosial mereka. Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan berbagai strategi yang interaktif dan fleksibel. Penelitian ini juga ditujukan memahami fenomena sosial.

Menurut Strauss dan Corbin (dalam Cresswell, J. 1998: 24), yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan lain-lain. Salah satu alasan menggunakan pendekatan kualitatif adalah pengalaman para peneliti dimana metode ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang kadangkala merupakan sesuatu yang sulit untuk dipahami secara memuaskan.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2022, di Jalan Gunung Karang, Kampung Cicadas, RT.02 RW.07, Kab. Pandeglang, Banten. Lokasi tersebut dipilih karena anak usia dini yang mudah ditemui sehingga bisa membantu peneliti dalam membuat laporan ini.

Subjek pada penelitian ini adalah 10 anak yang berusia 4-8 tahun. Fokus utama

penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan Dua Belas Jadi Patung. Menggunakan metode bermain sambil belajar, dengan situasi yang menyenangkan agar dapat menarik perhatian anak.

Pada proses penelitian teknik pengumpulan data berupa observasi (pengamatan) dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut dari temuan yang diperoleh oleh peneliti melalui observasi yang telah dianalisis yaitu saat anak melakukan percobaan permainan tradisional dua belas jadi patung untuk pertama kali anak sangat kaku dan belum mampu mengontrol gerakan tubuh dengan baik. Masih terdapat kesalahan-kesalahan dan juga motorik kasar anak belum begitu terlatih dalam permainan ini. Saat anak dicoba kembali untuk melakukan percobaan permainan tradisional dua belas jadi patung untuk yang kedua kali anak mulai dapat melakukan permainan sesuai dengan aturan yang diberikan oleh peneliti anak mulai mampu mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi dengan baik. Anak mampu memecahkan masalah terhadap permainan tradisional dua belas jadi patung, oleh karena itu kesalahan-kesalahan yang dilakukan pada percobaan pertama sudah mulai berkurang dan anak sudah mulai lancar bermain permainan tradisional dua belas jadi patung. Dan juga anak dapat bergerak sesuai dengan keinginan dan imajinasinya. Selama permainan berlangsung anak sangat senang melakukan permainan tradisional dua belas jadi patung karena permainan ini sudah hampir punah dan kurang banyak orang yang mengetahui permainan ini, oleh karena itu selama permainan berlangsung

anak begitu antusias sekali terhadap permainan ini.

Tabel 1. Indikator Pencapaian

NO	Nama Anak	Mengenal Lambang Bilangan 1-12	Mengenal Bnetuk Geometri Lingkaran
1	CL	BSB	BSB
2	FI	BSB	BSB
3	KI	BSB	BSB
4	LN	MB	MB
5	NDR	BSB	BSB
6	NN	BSB	BSB
7	ND	BSB	BSB
8	PPT	BSB	BSB
9	RF	BSB	BSB
10	RY	BSB	BSB

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



Gambar. 1 Anak sedang melakukan hompimpa



Gambar. 2 Anak sedang membuat lingkaran sambil menyanyikan lagu permainan



Gambar. 3 Anak yang kalah sedang menghitung angka 1-12



Gambar. 4 Anak sedang melakukan gerakan berubah menjadi patung

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada hari Jumat, tanggal 20 Mei 2022 di Jalan Gunung Karang, Kampung Cicadas, RT.02 RW.07, Kab. Pandeglang, Banten. Permainan tradisional dua belas jadi patung efektif terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti amati, bahwa permainan tradisional Dua Belas Jadi Patung sangat berpengaruh terhadap keterampilan motorik kasar anak.

Oleh karena itu, pendidik / orangtua harus bisa menstimulasi perkembangan anak dengan sebaik-baiknya. Hal itu sangat berpengaruh terhadap kehidupan anak yang akan datang. Salah satu strategi belajar yang dapat dilakukan yaitu dengan cara mengenalkan permainan tradisional. Selain dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, hal itu juga dapat membantu melestarikan permainan tradisional yang disebagian daerah hampir punah, dan beragam permainan tradisional dapat menjadikan anak kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosi. Anak juga mampu berekspresi, bereksperimen, menumbuhkan jiwa pemimpin, tidak mudah menyerah dan memberikan kepuasan bagi anak.

SARAN

Penelitian ini semata-mata sebagai rujukan dan objek dalam pembelajaran yang barangkali masih banyak kelemahannya, oleh karena itu kritik yang bersifat membangun sungguh peneliti harapkan. Dan dari penelitian yang telah peneliti amati, peneliti mempunyai saran dan mudah-mudahan saran ini dapat bermanfaat untuk peneliti dan para pembaca.

Saran dari peneliti antara lain :

1. Harapan dari peneliti semoga kedepannya peneliti dapat lebih baik dalam membuat penelitiannya
2. Bagi mahasiswa PGPAUD / Guru /

- Orangtua, agar lebih sabar dalam menghadapi suasana hati anak kognitif dan sosial-emosional.
3. Bagi anak, anak harus sering melakukan kegiatan agar meningkatkan fisik motorik,

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Jevalitera. Diakses 25 Mei 2022
- Agus Mahendra. *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 4.24. Diakses 25 Mei 2022
- Cresswell, J. 1998. *Research Desig: Qualitative & Quantitative Approach*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications. Diakses 25 Mei 2022
- Hidayati, Z. 2010. *Anak Saya Tidak Nakal, Kok*. Yogyakarta: Penerbit B First. Diakses 26 Mei 2022
- Lestarinigrum, A. 2013. Analisis Pengembangan Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 Tahunn Menggunakan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 5:1-6. Diakses 26 Mei 2022
- Maslihah. 2005. *Deteksi Dini Perkembangan Kognitif Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, diakses 27 Mei 2022
- Mulyadi, M. (2011, Juni). Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*. Diakses 27 Mei 2022
- Sujiono, Y. N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Indeks. Diakses 27 Mei 2022
- Susanto, A. 2011 *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana. Diakses 28 Mei 2022
- Stambol A Mappasere, Naila Suyuti. 2019. *PENGERTIAN PENDEKATAN KUALITATIF*. Diakses 28 Mei 2022