**Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dalam Permainan Tradisional Roda Gelinding di Ra Syafawil Jannah Turen-Malang**

**Fitrotul Muaffah1, Nikmahtul Khoir Tri Yulia2**

Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang,

[1fitrotulmuaffah@alqolam.ac.id](mailto:1fitrotulmuaffah@alqolam.ac.id) , [2](mailto:2nikmahtul93@alqolam.ac.id)[nikmahtul93@alqolam.ac.id](mailto:2nikmahtul93@alqolam.ac.id)

***Abstract***



Dikirim : 10 November 2023

Diterima : 27 November 2023

Terbit : 30 November 2023

Koresponden: Fitrotul Muaffah

Email: [fitrotulmuaffah@alqolam.ac.id](mailto:fitrotulmuaffah@alqolam.ac.id)

Cara sitasi: Muaffah, F & Yulia, N., K., T. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dalam Permainan Tradisional Roda Gelinding di Ra Syafawil Jannah Turen-Malang. Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(2), 81-96

Creative Commons License *Karya ini bekerja di bawah lisensi* [*Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)[*https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/*](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

*This research is motivated by the activities carried out at RA Syafawil Jannah tend to be boring and less attractive, so children are less able to walk in a straight line on the boardwalk, lack concentration and coordinate between eyes and feet, by playing traditional children's rolling wheelsThe purpose of the study was to describe the process of children's gross motor skills and the results of increasing gross motor skills through rolling wheel games in group B. This study uses classroom action research (CAR) with the research subjects of children in group B at RA Syafawil Jannah Turen. The focus of this research was carried out with 2 cycles, The success rate in each cycle of children's gross motor physical abilities in traditional games includes cycle I consisting of (I) meetings as much as 41.7%, (II) 50%, (III) 58%, and in cycle II it reaches (I) 66, 8%, (II) 75%, (III) 83.3%. The results of the increase between the last meeting in each cycle reached a percentage of 25.3% which was categorized as good for increasing gross motor skills. It is hoped that traditional games can be introduced to children in a more creative and innovative way with the aim of preserving local wisdom in Indonesia*.

**Keywords :** *Physical Motor Abilities; Traditional Game; Rolling Wheel*

**Abstrak**

Penelitian ini di latar belakangi dengan adanya kegiatan yang di lakukan di RA Syafawil Jannah, cenderung membosankan dan kurang menarik perhatian jadi anak kurang mampu ketika berjalan pada garis lurus yang berada di papan titian, kurang konsentrasi dan mengkoordinasikan antara mata dan kaki,dengan bermain tradisional roda gelinding anak lebih tertarik dan tidak membosankan.Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan proses kemampuan motorik kasar anak dan hasil peningkatan kemampuan fisik motorik kasar melalui permainan roda gelinding di kelompok B. Penelitian ini di latar belakangi dengan adanya kegiatan yang di lakukan di RA Syafawil Jannah, cenderung membosankan dan kurang menarik perhatian jadi anak kurang mampu ketika berjalan pada garis lurus yang berada di papan titian, kurang konsentrasi dan mengkoordinasikan antara mata dan kaki,dengan bermain tradisional roda gelinding anak lebih tertarik dan tidak membosankan. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan Subyek penelitian adalah anak kelompok B RA Syafawil Jannah Turen. . Fokus penelitian ini di lakukan dengan 2 Siklus, Pada akhirnya akan menghasilkan nilai prosentase secara meningkat. Tingkat keberhasilan pada tiap siklus kemampuan fisik motorik kasar anak dalam permainan tradisional meliputi siklus I terdiri dari pertemuan (I) sebanyak 41,7 %, (II) 50%, (III) 58%, dan pada silkus II mencapai (I) 66,8%, (II) 75% , (III) 83,3%. Hasil peningkatan antara pertemuan terakhir dalam setiap siklusnya mencapai prosentase 25,3% dikategorikan baik untuk peningkatan kemampuan motorik kasar. Diharapkan permainan tradisional dapat dikenalkan untuk anak secara lebih kreatif dan inovasi dengan tujuan untuk pelestarian kearifan lokal yang berada di Indonesia.

**Kata kunci:** Kemampuan Fisik Motorik; Permainan Tradisional; Roda Gelinding

1. **Pendahuluan**

Anak usia dini adalah manusia yang berada pada rentang umur 0-6 tahun. Pada masa 5 tahun pertama inilah di sebut sebagai masa keemasan yang mana pada saat itu keadaan fisik ataupun motorik anak berkembang dengan pesat, seperti halnya kecepatan lari anak akan bertambah sesuai dengan tingkatan usianya (Susanto, 2017). . Pada anak usia RA/TK perkembangan kemampuan anak akan terlihat secara fisik, salah satu kemampuan pada anak Taman Kanak-Kanak yang berkembang sangat pesat adalah kemampuan fisik atau motoriknya. Sujiono. (2014) mengemukakan bahwa perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Oleh sebab itu, peningkatan keterampilan fisik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktifitas utama ada anak usia Taman Kanak-Kanak. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan (Rani, 2007). Oleh sebab itu, Dimyati dan Mujiono, (2006) mengemukakan bahwa peningkatan keterampilan fisik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktifitas utama. Semakin kuat dan terampilnya gerak seorang anak, membuat anak senang bermain dan tak lelah untuk menggerakkan seluruh tubuh nya saat bermain. Pergerakan seluruh anggota tubuhnya saat bermain mempunyai banyak manfaat untuk pertumbuhan aspek-aspek kemampuan anak lainnya salah satu diantaranya adalah aspek kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional anak (Desmita,2006). Selain itu, meningkatnya keterampilan gerak dan fisik anak akan berperan penting untuk menjaga kesehatan tubuh anak, Secara umum, ada tiga tahap perkembangan keterampilan motorik anak pada usia dini, yaitu tahap kognitif, asosiatif, autonomous (Husdarta dan Nurlan, 2010; Ozkur, 2020) .

Pada tahap asosiatif anak banyak belajar dengan coba meralat olahan keterampilan atau gerakan akan dikoreksi agar tidak melakukan kesalahan kembali dimasa dating (Abdurrahman,2012) , tahap ini adalah perubahan strategi dari tahapan sebelumnya, yaitu dari apa yang harus dilakukan menjadi bagaimana melakukannya. Khodijah, (2017) mengemukakan bahwa pada tahapan ketika anak sadar atau anak mulai memiliki kemampuan sendiri dalam menentukan segala sikap atau perilaku seperti gerakan yang di tampilkan anak merupakan respon yang lebih efisien dengan sedikit kesalahan, aktifitas fisik akan meningkatkan rasa keingintahuan anak dan membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya, mencobanya, mengocok-ngocok, dan meletakkan kembali benda-benda ke dalam tempatnya. Adanya kemampuan atau keterampilan motorik anak juga akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak yang merupakan bagian dari perkembangan mental anak.

Kemampuan motorik kasar merupakan suatu ranah yang hubungannya erat sekali dengan kemampuan otot-otot pada anak, oleh sebab itu sebagian besar otot di bagi menjadi 2 bagian yaitu otot halus dan otot kasar, otot halus cenderung dengan gerakan motorik halus, gerakan yang di lakukan oleh tangan dan motorik kasar gerakan badan yang melibatkan seluruh anggota tubuh dan membutuhkan gerakan otot besar (Jumiyati, dkk.,2023) . Dalam pengembangan motorik kasar atau otot kasar merupakan gerakan otot yang lebih besar dari pada gerakan otot halus yang pada dasarnya manfaat dari otot ini untuk menunjang anak kegiatan yang lebih membutuhkan tenaga dari pada otot halus seperti anak berlari, melompat, menggelindingkan bola dan lain-lain. Anak berkembang melalui kegiatan pembiasaan, fisik motorik, baik fisik motorik kasar dan fisik motorik halus, bahasa, kognitif seperti yang diuraikan di atas bahwa perkembangan pada masa pra sekolah sangat pesat sehingga pada masa itu di sebut golden age, karena pada masa ini merupakan periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia (Yusuf, 2014) .

Pendidikan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik anak usia dini, salah satunya adalah dengan memanfaatkan berbagai macam budaya yang ada di Indonesia adapun salah satu budaya yang sangat bermanfaat bagi pendidikan atau pembelajaran anak usia dini diantaranya memperkenalkan berbagai macam permainan tradisional, tarian tradisional dan berbagai macam rumah adat dengan kita memperkenalkan budaya yang ada di Indonesia tersebut pada anak-anak maka secara tidak langsung kita dapat melestarikan kekayaan budaya Indonesia agar secara terus menerus berkembang mengikuti perkembangan zaman (Achroni,2012).. Peranan guru dan orang tua untuk membantu mengembangkan minat dan bakat yang ada pada anak. Sehingga, anak dapat berkembang dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan anak. Kemampuan motorik kasar anak sudah menjadi tugas dan tanggung jawab dari seorang guru di sekolah dengan cara menstimulus perkembangan motorik anak melalui permainan edukatif yang membutuhkan kinerja otot.

Hasil observasi yang di lakukan penulis di luar kelas bertempat di RA Syafawil Jannah tentang kemampuan motorik anak masih kurang di perhatikan. Melihat kondisi di lapangan menunjukkan bahwasannya kegiatan yang di lakukan cenderung membosankan anak dan kurang menarik perhatian anak di katakan membosankan karena yang dilakukan sehari-hari hanya satu kegiatan utama yaitu persiapan masuk baris di halaman dan mengikuti gerakan yang dipandu oleh guru seperti senam, berjalan di atas papan titian, yang mana ketika anak melakukan hal tersebut kami anggap masih kurang berkembang seperti halnya anak berjalan pada garis lurus yang berada di papan titian anak masih kurang konsentrasi dan kurang mengkoordinasikan antara mata dan kaki mereka, sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam melakukan kegiatan, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan fisik motorik anak kelompok B kurang lebih 40 % dari jumlah anak. Oleh karena itu di butuhkan metode permainan lain untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak yang lebih bervariasi serta dapat menarik minat dan perhatian anak.

Begitu juga dengan hasil observasi yang dilakukan di dalam kelas bahwasannya pengembangan motorik yang ada di RA Syafawil Jannah lebih cenderung pada pengembangan motorik halus saja yang menggunakan sedikit tenaga. Berangkat dari observasi di atas kami memaparkan bahwa anak-anak di kelas sesudah melaksanakan kegiatan motorik halus banyak membuang tenaga yaitu ada yang lari-lari di kelas otomatis anak tersebut sangat mengganggu. Padahal jikalau guru dapat membuat permainan yang lebih variasi otomatis anak dapat menarahkan otot kasarnya dengan permainan yang lebih terarah. Bermain dapat di lakukan dengan berbagai macam bentuk salah satunya adalah dengan bermain roda gelinding. Dalam peningkatan motorik kasar anak usia dini akan menggunakan media bermain yang sangat mudah di dapatkan di lingkungan sekitar dan tidak memberatkan guru, orang tua dan peserta didik.

Permainan tradisional roda gelinding merupakan salah satu permainan yang sudah berkembang sejak zaman dahulu yaitu permainan yang berbentuk lingkaran yang mana permainan ini di dapat dari bahan yang ada di sekitar lingkungan kita dan mudah untuk mendapatkannya (Sukaesih, et.al,. 2019). Permainan ini bisa berupa mainan mobil-mobilan yang terbuat dari bahan bekas, bola warna-warni, simpai, ban bekas, botol bekas, roda gelindingan dorong. Adapun konsep dari permainan ini adalah pertama anak berdiri di garis start dan berakhir di garis finish dengan memanfaatkan koordinasi mata, tangan dan kaki. sehingga anak dapat belajar konsentrasi, dan melatih keseimbangan tubuh melalui gerakan berlari atau berjalan sambil mengendalikan permainan roda gelinding. Adapun salah satu dari keunggulan permainan ini adalah menjadikan anak lebih kreatif dalam membuat mainan yang bahannya tidak terlalu mahal dan sudah ada di sekitar lingkungan kita .

Tujuan dari penelitian ini adalahUntuk mendeskripsikan kemampuan motorik kasar anak dan proses permainan tradisional Roda gelinding kelompok B di RA Syafawil Jannah Untuk mendeskripsikan hasil peningkatan kemampuan motorik kasar kelompok B dalam permainan roda gelinding di RA Syafawil Jannah

1. **Metode Penelitian**

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang berasal dari Bahasa inggris dengan istilah *Classroom Action Research*, di singkat CAR. Arikunto, (2013) mengungkapkan bahwa penelitian ini muncul dikarenakan adanya kesadaran pelaku dalam melaksanakan kegiatan yang di anggap kurang memuaskan dengan hasil dari kegiatan tersebut,berangkat dari kesadaran diri sendiri maka pelaku kegiatan berusaha untuk menyempurnakan kegiatannya dengan menggunakan percobaan yang dilakukan secara berulang-ulang,dengan proses mengamati secara sungguh-sungguh hingga mendapatkan proses yang di rasa memberikan hasil yang dianggap lebih baik dari sebelumnya.

Penelitian tindakan kelas ini di maksudkan untuk mengatasi suatu masalah dengan cara memberikan suatu tindakan-tindakan yang nyata dengan proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses tersebut di lakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang baik di kelas,adapun tahapan-tahapan dari model penelitian ini adalah: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan terakhir adalah refleksi (Igak,dkk., 2013) . Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I, dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi masalah. Setelah peneliti menemukan masalah dilanjutkan dengan menganalisis dan merumuskan masalah, kemudian merencanakan Penelitian Tindakan Kelas dalam bentuk tindakan perbaikan, melakukan tindakan, mengamati pembelajaran dan merefleksi proses dari hasil pembelajaran tersebut. Keempat langkah tersebut merupakan satu rangkaian atau siklus yang berulang. Setelah melakukan satu siklus masih menemukan masalah baru, maka peneliti melakukan kembali langkah perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan pada siklus kedua.

Teknik pengumpulan data penelitian meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Indikator yang perlu di capai dalam penelitian ini adalah anak mampu berjalan pada garis lurus, anak mampu berjalan berjalan pada garis yang sudah di tentukan, anak mampu mengekspresikan berbagai gerakan tangan ataupun kaki sesuai dengan irama, anak mengetahui berbagai macam peraturan dalam permainan dan mengekspresikan saat permainan di mulai, anak mampu mengayunkan tangan kanan dan kiri saat permainan dan anak mampu mengkoordinasikan anggota tubuhnya antara mata dan kaki ketika permainan berlangsung,

Subjek penelitian merupakan informan yang mana dijadikan sumber informasi yang sesuai dengan masalah penelitian, yang dimaksud subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu anak didik kelompok B RA Syafawil Jannah yang berjumlah 12 anak. Penelitian tindakan ini dilaksanakan pada Bulan Maret 2022. Putaran kegiatan diakhiri apabila kemampuan motorik kasar anak telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yakni rata-rata hasil skor penilaian minimal mencapai 80% dari jumlah dari keseluruhan anak kelompok B di RA Syafawil Jannah mengalami peningkatan dalam kreteria SANGAT BAIK bila anak sudah dapat meningkatkan hasil kemampuan motorik kasarnya secara optimal. Lokasi penelitian dari aspek “tempat” lokasi dimana proses pembelajaran motorik kasar berlangsung, yaitu halaman RA Syafawil Jannah.

Penelitian adalah hasil observasi, dan hasil evaluasi pada anak didik kelompok B RA Syafawil Jannah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam permainan tradisional roda gelinding. Data pendukung yang diperoleh peneliti dari pihak yang berkaitan yakni dalam hal ini adalah dari kepala sekolah serta guru kelas kelompok B, berupa data tentang profil sekolah serta nilai hasil evaluasi anak didik, terutama anak didik kelompok B. Di samping itu juga, peneliti melengkapi data dari berbagai literature yang relevan dengan pembahasan penelitian ini.

Keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan pengecekan keabsahan analisa temuan data. Pada penelitian digunakan teknik analisa deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan mengetahui pengetahuan dan pemahaman yang dicapai anak didik, juga untuk memperoleh respon anak didik terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas anak didik selama proses pembelajaran. Untuk mengecek keabsahan data pada penelitian, maka reabilitas hasil temuan ditunjukkan dengan jalan mengadakan refleksi dengan memberikan kegiatan dan teknik yang berbeda dari sebelumnya . Apabila hasil dari kegiatan sebelum nya masih kurang maka bdapat di perbaiki di pembelajaran selanjutnya hinggan mencapai target dari penelitian ini yaitu minimal persentase ketuntasan belajar anak 80 % dari jumlah anak kelompok B RA Syafawil Jannah.

1. **Hasil dan Pembahasan**
2. **Kemampuan Motorik Kasar Anak Dan Proses Permainan Tradisional Roda Gelinding Kelompok B di RA Syafawil Jannah**

Peneliti memperoleh hasil data observasi dalam memberikan perlakukan pada Siklus I pertemuan I di laksanakan pada hari senin tanggal 14 Maret 2022. Tema pembelajaran yaitu kendaraan dengan sub tema kendaraan darat dan sub-sub tema sepeda. Tindakan siklus I ini di ikuti oleh anak kelompok B berjumlah 12 anak pada jam 07.00 sampai 10.00. Pembelajaran terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan pembuka, kegiatan inti, istirahat, recalling, dan kegiatan penutup, dalam penelitian ini, dari keseluruhan data yang di peroleh peneliti menfokuskan pada data sesuai dengan rumusan masalah pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah di lakukan pada pelaksanaan siklus I, maka dapat di peroleh hasil observasi kemampuan motorik kasar anak berdasarkan indikator meliputi anak mampu berjalan pada garis lurus, anak mampu berjalan berjalan pada garis yang sudah di tentukan, anak mampu mengekspresikan berbagai gerakan tangan ataupun kaki sesuai dengan irama, anak mengetahui berbagai macam peraturan dalam permainan dan mengekspresikan saat permainan di mulai, anak mampu mengayunkan tangan kanan dan kiri saat permainan dan anak mampu mengkoordinasikan anggota tubuhnya antara mata dan kaki ketika permainan berlangsung, serta mencatat berbagai kegiatan yang di lakukan pada saat perminan di mulai, seperti halnya pada saat anak-anak melakukan senam, berjalan pada papan titian dan pada saat anak-anak melakukan kegiatan selama di kelas atau pun di luar kelas. hasil penilaian siklus I pertemuan I dari 12 anak, mendapatkan hasil persentase sejumlah 41,7 % dengan kategori cukup, sahingga peneliti memberikan tindak lanjut pada pertemuan ke II di siklus I, selanjutnya berdasarkan hasil refleksi dari tindakan pelaksanaan siklus I pertemuan I peneliti mendeskripsikan terkait hasil refleksi kegiatan yang di lakukan terutama terkait dengan anak kurang konsentrasi dalam melakukan permainan. Hal tersebut terlihat saat anak melakukan kesalahan dalam menggelindingkan ban bekas, sehingga ada beberapa anak yang masih membutuhkan perlakuan dalam teknik yang berbeda untuk melatih fokus pada koordinasi mata dan gerakan kaki secara seimbang, dan penerapan tersebut akan di terapkan pada siklus I pertemuan II.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II akan dilaksanakan pada hari Selasa, 15 Maret 2022. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru merencanakan tema dan sub tema pembelajaran yang tertuang dalam RPPH, menentukan indikator keberhasilan, serta mempersiapkan media pembelajaran untuk kegiatan peningkatan motorik kasar. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa permainan roda gelinding (simpai warna warni) dengan teknik langsung menggunakan tangan, mempersiapkan kamera untuk mengambil foto atau gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrument penilaian berupa lembar observasi untuk mencatat hasil serta untuk mengetahui perkembangan fisik motorik anak pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah di lakukan pada pelaksanaan siklus I pertemuan II maka dapat di peroleh hasil observasi kemampuan motorik kasar anak berdasarkan indikator meliputi anak mampu berjalan pada garis lurus, anak mampu berjalan berjalan pada garis yang sudah di tentukan, anak mampu mengekspresikan berbagai gerakan tangan ataupun kaki sesuai dengan irama, anak mengetahui berbagai macam peraturan dalam permainan dan mengekspresikan saat permainan di mulai, anak mampu mengayunkan tangan kanan dan kiri saat permainan dan anak mampu mengkoordinasikan anggota tubuhnya antara mata dan kaki ketika permainan berlangsung. hasil penilaian siklus I pertemuan II dari 12 anak, mendapatkan hasil persentase sejumlah 50 % dengan kategori masih tergolong cukup, sahingga peneliti memberikan tindak lanjut pada pertemuan ke III di siklus I, hasil refleksi dari tindakan pelaksanaan siklus I pertemuan II peneliti mendeskripsikan terkait hasil refleksi kegiatan yang di lakukan terutama terkait dengan kemampuan anak berjalan pada garis yang sudah di tentukan. Hal tersebut terlihat pada saat anak melakukan kesalahan ketika melewati garis yang harus pemain lewati dan garis yang harus simpai lewati, sehingga ada beberapa anak yang masih berjalan di luar garis, hal ini di karenakan anak selalu ingin menang dari teman-temannya juga bias di karenakan anak sudah mulai mengetahui permainan ban bekas pada siklus sebelumnya jadi anak ghak mau kalah dari temannya, oleh sebab itu anak-anak masih membutuhkan inovasi baru yang berbeda dalam meningkatkan kemampuan anak untuk berjalan di garis yang sudah di tentukan ketika permainan roda gelinding berlangsung, dan penerapan tersebut akan di terapkan pada siklus I pertemuan III.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan III akan di laksanakan pada hari rabu tanggal 16 maret 2022. Pada tahap perencanaan peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran, peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang dalam RPPH, menentukan indikator keberhasilan serrta mempersiapkan media permainan untuk kegiatan pembelajaran fisik motorik kasar anak. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa permainan tradisional roda gelinding, mempersiapkan kamera untuk mengambil foto anak atau guru sebagai dokumentasi dan menyiapkan instrument penilaian berupa lembar observasi untuk mencatat serta mengetahui kemampuan motorik kasar anak pada saat proses kegiatan pembelajaran.Berdasarkan hasil pengamatan yang telah di lakukan pada pelaksanaan siklus I, maka dapat di peroleh hasil observasi kemampuan motorik kasar anak berdasarkan indikator meliputi anak mampu berjalan pada garis lurus, anak mampu berjalan pada garis yang sudah di tentukan, anak mampu mengekspresikan berbagai gerakan tangan atau pun kaki sesuai dengan irama, anak mengetahui berbagai macam peraturan dalam permainan dan mengekspresikan saat permainan di mulai, anak mampu mengayunkan tangan kanan dan kiri saat permainan dan anak mampu mengkoordinasikan anggota tubuhnya antara mata dan kaki ketika permainan berlangsung.

Hasil penilaian pada siklus I pertemuan II dari 12 anak, mendapatkan hasil persentase sejumlah 58 % dengan kategori cukup, sahingga peneliti memberikan tindak lanjut pada pertemuan ke I di siklus II. Berdasarkan hasil refleksi dari tindakan pelaksanaan siklus I pertemuan III peneliti mendeskripsikan terkait hasil refleksi kegiatan yang di lakukan terutama terkait dengan kemampuan anak berjalan pada garis yang sudah di tentukan. Hal tersebut terlihat pada saat anak melakukan kesalahan ketika melewati garis yang harus pemain lewati dan garis yang harus mobil-mobilan lewati, sehingga ada beberapa anak yang masih berjalan di luar garis, hal ini di karenakan anak selalu ingin menang dari teman-temannya,jadi anak ghk memperdulikan garis lurus yang sudah di tentukan, oleh sebab itu anak-anak masih membutuhkan inovasi baru yang berbeda dalam meningkatkan kemampuan anak untuk berjalan di garis lurus yang sudah di tentukan ketika permainan roda gelinding berlangsung, dan penerapan tersebut akan di terapkan pada siklus II pertemuan I.

Siklus II Pertemuan I dilaksanankan pada hari senin tanggal 21 maret 2022. Tema pembelajaran kendaraan dengan sub-sub tema kendaraan darat (mobil). Tindakan siklus II pertemuan I diikuti oleh siswa kelompok B yang berjumlah 12 anak dengan jam yang sama seperti siklus I, Pembelajaran terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan pembuka, kegiatan inti, istirahat, recalling, dan kegiatan penutup. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah di lakukan pada pelaksanaan siklus I, maka dapat di peroleh hasil observasi kemampuan motorik kasar anak berdasarkan indikator meliputi anak mampu berjalan pada garis lurus, anak mampu berjalan pada garis yang sudah di tentukan, anak mampu mengekspresikan berbagai gerakan tangan atau pun kaki sesuai dengan irama, anak mengetahui berbagai macam peraturan dalam permainan dan mengekspresikan saat permainan di mulai, anak mampu mengayunkan tangan kanan dan kiri saat permainan dan anak mampu mengkoordinasikan anggota tubuhnya antara mata dan kaki ketika permainan berlangsung. hasil penilaian siklus II pertemuan I dari 12 anak, mendapatkan hasil persentase sejumlah 66,8 % dengan kategori sudah tergolong baik. sehingga, peneliti memberikan tindak lanjut pada pertemuan ke II di siklus II.Berdasarkan hasil refleksi dari tindakan pelaksanaan siklus II pertemuan I peneliti mendeskripsikan terkait hasil refleksi kegiatan yang di lakukan terutama terkait dengan kemampuan anak dalam mengekspresikan gerakan tangan atau kaki sesuai dengan irama. Hal tersebut terlihat pada saat anak melakukan kesalahan ketika menggelindingkan bola warna warni tanpa menggerakkan badannya sesuai musik dan sesuai dengan imajinasi anak, sehingga ada beberapa anak yang masih tidak menggerakkan anggota badannya, hal ini di karenakan anak sangat konsentrasi dalam menggelindingkan bola dengan bantuan kayu yang sudah guru siapkan jadi anak kurang fokus dalam mendengarkan musik, oleh sebab itu anak-anak masih membutuhkan inovasi baru yang berbeda dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengekspresikan gerakan tangan dan kaki ketika permainan roda gelinding berlangsung, dan penerapan tersebut akan di terapkan pada siklus II pertemuan II.

Siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari rabu tanggal 22 maret 2022. Tema pembelajaran yaitu kendaraan dengan sub tema kendaraan darat dan sub-sub tema kereta. Tindakan siklus II ini di ikuti oleh anak kelompok B berjumlah 12 anak pada jam 07.00 sampai 10.00. Pembelajaran terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan pembuka, kegiatan inti, istirahat, recalling, dan kegiatan penutup. Kegiatan inti diawali dengan guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan yang akan di lakukan sesuai dengan tema. Anak-anak diajak mengamati gambar kereta, mengetahui bahan-bahan yang di gunakan untuk membuat kereta dari pelepah daun pisang, membuat kereta-keretaan,dan anak-anak di ajak bermain permainan tradisional roda gelinding dengan teknik menngunakan bantuan kayu yaitu mendorong kereta-keretaan yang terbuat dari bahan bekas, akan tetapi terlebih dahulu guru menginformasikan bagaimana teknik dalam permainan roda gelinding dengan menggunakan mobil-dari bahan bekas serta menginformasikan peraturan dalam permainan tersebut. Setelah anak – anak mengetahui teknik dan cara bermain roda gelinding maka secara bergantian anak-anak di panggil satu persatu untuk bermain, serta di perdengarkan musik atau lagu anak-anak dengan tujuan agar supaya anak lebih semangat lagi dalam melakukan permainan, yaitu permainan di mulai dari garis start sampai finish setiap ban atau pemain harus melalui garis yang sudah di tentukan, dalam hal ini anak di sarankan agar mengfokuskan anggota tubuh antara koordinasi mata dan kaki agar dalam permainan dapat membuahkan hasil yang di inginkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah di lakukan pada pelaksanaan siklus II, maka dapat di peroleh hasil observasi kemampuan motorik kasar anak berdasarkan indikator meliputi anak mampu berjalan pada garis lurus, anak mampu berjalan pada garis yang sudah di tentukan, anak mampu mengekspresikan berbagai gerakan tangan atau pun kaki sesuai dengan irama, anak mengetahui berbagai macam peraturan dalam permainan dan mengekspresikan saat permainan di mulai, anak mampu mengayunkan tangan kanan dan kiri saat permainan dan anak mampu mengkoordinasikan anggota tubuhnya antara mata dan kaki ketika permainan berlangsung. hasil penilaian pada siklus II pertemuan II dari 12 anak, mendapatkan hasil persentase sejumlah 75 % dengan kategori sudah tergolong baik, namun peneliti memberikan tindak lanjut pada pertemuan ke III di siklus II.

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan III dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 23 Maret 2022.Tema pembelajaran kendaraan dengan sub tema kendaraan darat,peneliti dan guru tindakan siklus II ini tidak jauh berbeda dengan siklus I, perbedaan terletak pada cara atau teknik yang di gunakan dalam permainan roda gelinding,perencanaan meliputi, merencanakan pembelajaran yang tertuang dalam RPPH, menentukan indikator keberhasilan serrta mempersiapkan media permainan untuk kegiatan pembelajaran fisik motorik kasar anak.Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa permainan tradisional roda gelinding, mempersiapkan kamera untuk mengambil foto anak atau guru sebagai dokumentasi dan menyiapkan instrument penilaian berupa lembar observasi untuk mencatat serta mengetahui kemampuan motorik kasar anak pada saat proses kegiatan pembelajaran Peningkatan yang terjadi melalui permainan tradisional roda gelinding di RA Syafawil Jannah Sanan Rejo-Turen dapat di lihat dari hasil observasi yang dapat di lihat pada siklus II pertemuan III. Penggambaran ini merupakan keterlibatan anak-anak selama proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan fisik motoric anak dalam permainan tradisional roda gelinding. hasil penilaian siklus II pertemuan III dari 12 anak, mendapatkan hasil persentase sejumlah 83,3 % dengan kategori sudah tergolong sangat baik, untuk itu peneliti sudah cukup sampai pada siklus ini, hal ini di karenakan sudah mencapai target di penelitian yang peneliti rencanakan, yaitu tindakan dalam penelitian ini di katakana berhasil jika dalam peningkatan fisik motorik anak 80 % dari 12 anak di kelompok B RA.Syafawil Jannah-Turen sudah mengalami peningkatan.

1. **Hasil peningkatan kemampuan motorik kasar kelompok B dalam permainan roda gelinding di RA Syafawil Jannah**

Berdasarkan di atas baik dari data di lapangan atau tehasil dari kegiatan persiklus di atas maka peneliti berpendapat bahwasannya penerapan permainan tradisional roda gelinding dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok B di RA Syafawil Jannah – Turen terlihat pada hasil data tabel 4.1 sebagai berikut :

Tabel 4.1

Hasil prosentase peningkatan siklus yang telah dicapai pada kemampuan fisik motorik anak

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Data Siklus | Prosentase Hasil | | |
| Pertemuan 1 | Pertemuan 2 | Pertemuan 3 |
| 1. | Siklus 1 | 41,7 % | 50% | 58% |
| 2 | Siklus 2 | 66,8% | 75% | 83,3% |
|  | Peningkatan Siklus  yang telah dicapai | 25,1 % | 25% | 25,3 % |

Data tabel 4.1 akan ditunjukkan melalui adanya peningkatan kemampuan fisik motorik anak melalui hasil perhitungan siklus 1 mencapai pada pertemuan pertama sebanyak 41,7% , pada pertemuan kedua sebanyak 50%, pada pertemuan ketiga sebanyak 58%. Sedangkan pada peningkatan siklus 2 mencapai pertemuan pertama 66,8%, pertemuan kedua sebanyak 75%, pertemuan ketiga 83,3 %. Hasil peningkatan antara siklus 1 dan siklus 2 terlihat sangat stabil terhadap kemampuan fisik motorik anak yang mencapai perbandingan angka 25,1% hingga 25,3 % . Maka dapat dilihat melalui grafik 4.1 Peningkatan kemampuan fisik motorik kasar dalam permainan tradisional roda gelinding kelompok B di RA Syafawil Jannah pada Siklus I, Sebagai berikut :

Berdasarkan gambar grafik 4.1, maka dapat di ketahui bahwa rata-rata penilaian terhadap kemampuan fisik motorik kasar dalam permainan tradisional roda gelinding pada siklus I mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu dari pertemuan I sudah mencapai 41,7 % sampai pertemuan ke III mencapai 58 % namun masih banyak kendala yang menghambat untuk mencapai sesuai dengan target yaitu harus mencapai 80% diantaranya adalah pada saat siklus I kegiatan yang di lakukan adalah bermain roda gelinding dengan teknik langsung menggunakan termain menggelindingkan ban bekas,simpai warna-warni dan menggunakan mobil-mobilan dari botol bekas,ketika permainan di lakukan masih banyak kendala-kendala yang menjadikan hasil dari permainan tidak maksimal hal ini di karenakan anak masih anak-anak belum terbiasa dengan permainan roda gelinding yamg masih tergolong permainan yang baru di kenal oleh anak, sehingga anak masih kurang begitu memahami permaianan tersebut, untuk itu masih perlu di tindak lanjuti dalam siklus selanjutnya dengan teknik permainan yang berbeda. Adapun telihat hasil tahap siklus 2 pada Grafik 4.2 terkait peningkatan kemampuan fisik motorik kasar dalam permainan tradisional roda gelinding kelompok B di RA Syafawil Jannah pada Siklus II, sebagai berikut :

Peneliti mendapatkan data penilaian terhadap kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok B di RA Syafawil Jannah melalui permainan tradisional roda gelinding yang mengalami peningkatan sangat baik mulai dari pertemuan I siklus II ini mengalami perubahan dari 58 % naik menjadi 66,8 % sampai pada pertemuan II terus mengalami perubahan menjadi 75% dan yang terakhir sudah melebihi target 80 % dari penelitian ini yaitu mencapai perubahan 83,3 %. Hal ini di karenakan pada siklus II ini anak sudah mulai terbiasa dengan permainan tradisional roda gelinding yang mana p,ada siklus ini permainannya, anak menggunakan peralatan yang di siapkan oleh guru dan dengan teknik yang berbeda dari siklus I jadi anak lebih semangat dan sangat antusias dalam bermain salah satu diantaranya adalah,bermain bola warna-warni, kereta dorong dan botol bekas dengan cara di dorong menggunakan kayu. Sehingga pada siklus II ini mengalami perubahan yang sangat baik dan udah memenuhi target dari penelitian ini , untuk itu peneliti meutuskan untuk berhenti sampai pada siklus II dan untuk kegiatan berikutnya kami serahkan kembali pada guru kelas RA Syafawil Jannah.

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil kegiatan pembelajaran di lapangan selama 2 siklus dan analisis data penelitian maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut: Proses kegiatan permainan tradisional roda gelinding yang mampu meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok B di RA Syafawil Jannah-Turen. Penerapan dari permainan tradisional roda gelinding pertama - tama yaitu dengan mempersiapkan permainan dan guru mendemonstrasikan cara bermainnya, Permainan roda gelinding dilakukan dengan 2 teknik yaitu pada siklus pertama langsung menggunakan tangan dan pada waktu siklus ke dua dengan teknik bantuan kayu, sebelum melakukan permainan pertama kali yang guru persiapkan adalah menyiapkan lapangan permainan dan mempersiapkan anak-anak agar lebih siap lagi dalam permainan tradisional roda gelinding,dalam bermain permainan tradisional ini anak-anak sangat antusias dan sangat bersemangat dalam bermain hal ini di buktikan selama permainan di siklus I yaitu dengan menggunakan media ban bekas, simpai warna-warni, mobil-mobilan dari botol bekas dengan teknik langsung menggunakan tangan anak-anak sudah mulai mengalami perubahan yang biasanya anak yang enggan untuk melakukan permainan, dia mulai mau untuk mengikuti permainan,walaupun ada sedikit kendala hal ini di karenakan anak-anak masihb baru mengenal permainan tradisional roda gelinding ini akan tetapi hal tersebut bisa di perbaiki pada siklus II, permainan yang dilakukan adalah dengan teknik bantuan kayu adapun peralatan yang di sediakan guru adalah bola warna-warni, kereta dorong dan botol minuman bekas, peraturan bermainnya sama seperti pada siklus I yaitu permainan di mulai dari garis start dan pemain serta media berjalan pada garis yang sudah di tentukan, anak-anak yang melakukan permainan harus sabar menunggu giliran di panggil guru untuk bermain dan barang siapa yang sampai pada garis finish ialah yang menjadi pemenangnya. hasil peningkatan kemampuan fisik motorik kasar dalam permainan tradisional roda gelinding dengan mengunakan 2 teknik diantaranya menggunakan tangan dan teknik bantuan kayu. Hasil menunjukan peningkatan kemampuan fisik motorik kasar secara signifikan untuk kelompok B di RA Syafawil Jannah Turen setelah menerapkan permainan ini. Diharapkan permainan tradisional dapat dikenalkan untuk anak secara lebih kreatif dan inovasi dengan tujuan untuk pelestarian kearifan lokal yang berada di Indonesia..

**Daftar Pustaka**

Arikunto,S.(2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Armanila, Khodijah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini.* Medan : Perdana Publihing

Abdurrahman.M.(2012). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Achroni, K.(2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitera.

Desmita, (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosda Karya

Dimyati dan Mujiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta

Husdarta dan Nurlan. (2010). *Pertumbuhan dan Perkenbangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta,

Igak Wardani dan Kuswaya Wihargit. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*.Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

Jumiyati, Priyantoro,D.E, & Hasanah,U. (2023). *Implementation of Coloring Activities Early Childhood in Developing Fine Motor Skills*. IAI Metro. JCD (journal of chilhood development), Vol 3, No 1. (Online) <https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/jcd/article/view/3139>

Ozkur, F. (2020) *Analyzing Motor Development and Emergent Literacy Skills Of Preschool. Children*. Nisantasi University. Canadian Center of Science and Education, Vol 13, No 4. (Online) <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1249558.pdf>

Rani.S. (2007). *Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: Universitas Negri Yogyakarta

Sujiono. B. (2014). *Metode Pengembangan Fisik Motorik*. Tangerang Selatan: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka

Susanto. A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT.Bumi aksara

Sukaesih, et.al. (2019). *Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Bermain Lempar, Tangkap Bola Besar*. Prosiding seminar nasional ( online) https://jurnal stkip.kusumanegara.ic.id/index.php/semnara

Yusuf LN. S.(2014). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* . Bandung: Remaja Rosdakarya.