



Penerapan Permainan Tradisional Gobag Sodor Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas III SDN 2 Tuguraja Tasikmalaya

Nunung¹, Agus Ahmad Wakih², Deni Chandra³

^{1,2,3} Universitas Perjuangan Tasikmalaya

Alamat: Jl. Peta No.177, Kahuripan, Kec. Tawang, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat 46115

E-mail: nunungeno578@gmail.com ¹ Aweagus67@gmail.com ² Denichandra464@gmail.com ³

Abstract Gross motor development is very important for children's growth and development. The purpose of this study was to describe the improvement of children's gross motor skills in PJOK learning in grade III SDN 2 Tuguraja through the application of traditional gobag sodor games. This research method is Classroom Action Research (PTK). Data collection techniques through observation, tests and documentation. The subjects of this study were grade III students of SDN 2 Tuguraja with a total of 26 students. The results showed that there was an increase in children's gross motor skills through the application of traditional gobag sodor games. The increase can be seen from the results of the study; pre-cycle with an average gain of 70.67, namely 11 students (42.30%) completed KKM and 15 students (57.70%) did not complete KKM, after the first cycle action, the average score was 78.36, namely 14 students (53.85%) completed KKM and 12 students (46.15%) did not complete KKM, then in cycle II saw a significant increase, the average score acquisition was 86.53 showing 22 students (84.62%) completed KKM and 4 students (15.38%) were incomplete KKM. Based on the results of research for 2 cycles, it can be concluded that through the application of traditional gobag sodor games can improve gross motor skills of grade III SDN 2 Tuguraja students, especially in balanced and agile movements.

Keywords: Gobag Sodor, Gross Motor Skills

Abstrak Perkembangan motorik kasar sangatlah penting bagi tumbuh kembang anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil kemampuan motorik kasar anak pada pembelajaran PJOK di kelas III SDN 2 Tuguraja melalui penerapan permainan tradisional gobag sodor. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 2 Tuguraja dengan jumlah 26 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui penerapan permainan tradisional gobag sodor. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian; pra siklus dengan perolehan rata-rata 70,67 yaitu 11 peserta didik (42,30%) tuntas KKM dan 15 peserta didik (57,70%) tidak tuntas KKM, setelah dilakukan tindakan siklus I, perolehan nilai rata-rata adalah 78,36 yaitu 14 peserta didik (53,85%) tuntas KKM dan 12 peserta didik (46,15%) tidak tuntas KKM, selanjutnya pada siklus II terlihat peningkatan yang signifikan, perolehan nilai rata-rata adalah 86,53 menunjukkan 22 peserta didik (84,62%) tuntas KKM dan 4 peserta didik (15,38%) tidak tuntas KKM. Berdasarkan hasil penelitian selama 2 siklus, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan permainan tradisional gobag sodor dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelas III SDN 2 Tuguraja khususnya pada gerak seimbang dan lincah.

Kata Kunci: Gobag Sodor, Kemampuan Motorik Kasar

LATAR BELAKANG

Secara formal, tujuan pendidikan di sekolah adalah terselenggaranya pendidikan melalui program pengajaran, pembinaan fisik, mental, dan intelektual peserta didik (Apriliawati, 2016). Perkembangan motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang memegang peranan penting pada anak dalam membentuk perkembangan anak secara utuh. Perkembangan motorik berkaitan erat dengan perkembangan fisik, perkembangan fisik meliputi berjalan, berlari, melompat, menendang dan sebagainya. Apabila perkembangan fisik anak terus dirangsang maka secara tidak langsung kemampuan motorik pada anak akan terangsang untuk terus tumbuh dan berkembang (Kaswati & Windarsih, 2021)".

Perkembangan motorik kasar menurut Sujiono (2009:45) memiliki manfaat untuk perkembangan fisiologis anak, perkembangan sosial-emosional anak dan perkembangan kognitif anak. 1) Pentingnya perkembangan motorik kasar anak bagi perkembangan fisiologis/fisik yaitu apabila anak melakukan olahraga atau bergerak maka akan menjadikan anak tidak mengalami gangguan jantung, juga dapat merangsang semua proses fisiologis pada anak, seperti meningkatkan sirkulasi darah dan pernafasan. 2) Pentingnya perkembangan motorik kasar anak dalam kaitannya dengan perkembangan sosial-emosional adalah anak dengan kemampuan motorik kasar yang baik akan memiliki rasa percaya diri yang besar juga diterima di lingkungan pertemanannya, dalam hal ini anak akan memudahkan anak dalam bersosialisasi dengan kepercayaan diri yang dimiliki anak, dan 3) Pentingnya perkembangan motorik kasar anak bagi perkembangan kognitif yaitu dengan aktivitas fisik akan meningkatkan rasa ingin tahu anak terhadap benda yang ditemuinya, menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak, dan gerakan yang dilakukan berguna untuk menyeimbangkan aktivitas belahan otak kanan dan kiri (Pendidikan et al., 2021)".

Kemampuan motorik kasar ialah kegiatan yang menggunakan otot-otot besar. Oleh karena itu, kemampuan motorik kasar pada anak harus dilatih dan dikembangkan. Apriliawati mengemukakan, anak yang memiliki kemampuan motorik yang cukup baik maka akan berdampak pada kemampuan gerak yang baik pula. Kemampuan motorik anak menjadi terlihat ketika anak melakukan kegiatan baik bermain atau olahraga (Apriliawati, 2016). Kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan dengan banyak cara, salah satunya ialah dengan penerapan permainan tradisional.

Menurut Yunus (2016:46), permainan tradisional merupakan hasil budaya masyarakat dari zaman kuno yang telah tumbuh dan hidup hingga saat ini dan masyarakat pendukungnya terdiri dari tua-muda, laki-laki, perempuan, kaya dan miskin, bangsawan, tanpa perbedaan. Manfaat permainan tradisional tidak hanya dapat melatih otak, sosial dan emosional, tetapi

juga melatih keseimbangan gerak dan ketangkasan tubuh. Ada banyak jenis permainan tradisional misalnya lompat tali, engklek, gobag sodor, bentengan, petak umpet, dan sebagainya. Permainan tradisional ini sudah jarang sekali diterapkan dan dimainkan bahkan hampir terpinggirkan akibat perkembangan teknologi dan berbagai permainan di zaman modern ini.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan saat pelaksanaan pengenalan lapangan persekolahan (PLP), ditemukan bahwa peserta didik kelas 3 SDN 2 Tuguraja termasuk anak yang cukup aktif dan berantusias tinggi pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Tetapi tidak sedikit juga ada peserta didik yang suka mengeluh kelelahan dan bosan saat pembelajaran berlangsung sehingga membuat peserta didik hanya diam melihat temannya yang berolahraga. Kelelahan dan rasa bosan ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran motorik kasar yang kurang efektif dan inovatif. Selain itu, kemampuan motorik kasar peserta didik juga masih terbilang rendah, hal ini dilihat saat pembelajaran melakukan kegiatan motorik kasar dengan kegiatan lari zig-zag peserta didik kurang terampil dalam menguasai gerak seimbang dan lincah. Hasil kemampuan motorik kasar anak menunjukkan dari keseluruhan 26 peserta didik hanya 11 peserta didik atau 42,30% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 77, sedangkan 15 peserta didik lainnya atau 57,70% nilainya kurang dari KKM.

Peran guru sangatlah penting dalam mengembangkan dan meningkatkan motorik kasar anak. Salah satu tugas guru yaitu harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan yang mampu menarik perhatian serta memacu semangat peserta didik. Salah satu kegiatan permainan yang dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah dengan menerapkan permainan tradisional gobag sodor. Pendapat Iswaningtyas (dalam Ketty, 2020:120) permainan gobag sodor merupakan permainan yang sangat menarik, menyenangkan sekaligus sulit, semua anggota harus fokus menjaga garis juga harus berlari dengan cepat untuk menang. Selain dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, permainan tradisional gobag sodor juga dapat membantu meningkatkan potensi anak secara optimal berdasarkan potensi fisik, potensi mental intelektual, potensi sosio-emosional, dan potensi spiritual.

Oleh karena itu dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini tindakan yang digunakan ialah penerapan permainan tradisional gobag sodor pada peserta didik kelas III SDN 2 Tuguraja. Pentingnya penerapan permainan tradisional gobag sodor pada penelitian ini ialah untuk menantang kembali semangat belajar peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran tanpa mengeluh lelah dan bosan karena permainan gobag sodor merupakan

sebuah permainan tim yang menyenangkan serta dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Adapun beberapa tujuan penelitian ialah untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari penerapan permainan tradisional gobag sodor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik,

Berdasarkan adanya permasalahan diatas, maka peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Gobag Sodor Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas III SDN 2 Tuguraja Tasikmalaya”.

KAJIAN TEORITIS

Menurut Madetaro dalam Apriliawati (2016: 524), permainan tradisional ialah kegiatan budaya yang tersusun dari unsur gerak, seni, nilai-nilai lokal, dan budaya yang tersebar di dalam masyarakat. Permainan tradisional tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial budaya, sejalan dengan cita-cita dalam membentuk dan mengembangkan keterampilan dan kepribadian yang berwawasan lingkungan.

Sementara, Yunus mengemukakan “Permainan tradisional merupakan hasil budaya masyarakat dari zaman yang sangat kuno, yang telah tumbuh dan hidup hingga saat ini dan masyarakat pendukungnya terdiri dari tua-muda, laki-laki, perempuan, kaya-miskin, bangsawan, tanpa perbedaan” (Mulyani, 2016:46). Jadi, permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun-temurun dalam masyarakat dengan semua kalangan yang ada, dan juga hasil warisan budaya kuno yang harus dijaga serta dilestarikan karena hal tersebut, sesuai dengan tujuan pendidikan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak serta menumbuh kembangkan kemampuan dan kepribadiannya.

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat, dengan proses bermain fase tumbuh kembang anak akan sangat terpengaruh baik secara fisik maupun mental. Adapun menurut Nurhayati (2014:44) menyebutkan manfaat permainan tradisional sebagai berikut: 1) mengembangkan kecerdasan intelektual; 2) mengembangkan kecerdasan emosional; 3) mengembangkan kreativitas; 4) anak menjadi lebih kreatif; 5) digunakan sebagai terapi anak; dan 6) mengembangkan kecerdasan majemuk anak, antara lain: mengembangkan kecerdasan intelektual anak, mengembangkan kecerdasan emosional dan interpersonal anak, mengembangkan kecerdasan logika anak, mengembangkan kecerdasan natural anak, mengembangkan kecerdasan spasial anak, dan mengembangkan kecerdasan spiritual anak”.

Yudiwinata dan Handoyo (2014) dalam (Heri,dkk. : 2021) mengungkapkan bahwa kemampuan kerjasama, sportifitas, kemampuan menyusun strategi, serta ketangkasan (lari,

loncat, keseimbangan) dan karakter adalah keterampilan yang lebih dikembangkan dalam permainan tradisional. Sejalan dengan Ekawati dan Saputro (2017) menegaskan bahwa dalam permainan tradisional dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan intrapersonal anak.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional menurut Nugroho dalam (Mulyani, 2016:55) adalah sebagai berikut: 1. Nilai Demokrasi. Dalam permainan tradisional, anak-anak telah menunjukkan nilai demokrasi. Hal ini ditunjukkan dengan pemilihan dan penentuan jenis permainan serta kepatuhan terhadap aturan yang telah disepakati dengan kegiatan bermusyawarah dan tanpa paksaan. 2. Nilai Pendidikan. Nilai Pendidikan pada permainan tradisional akan sangat baik untuk pendidikan kejasmanian dan kerohanian. Misalnya karakter sosial, disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri. 3. Nilai Kepribadian. Kegiatan permainan merupakan sarana yang sangat cocok bagi anak untuk mengembangkan dan mengekspresikan jati dirinya. Melalui bermain, anak dapat memperoleh kesiapan mental dan kesiapan dalam mengatasi masalah sehari-hari. 4. Nilai Keberanian. Sifat keberanian yang dimaksud adalah keberanian mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi tertentu sehingga dapat memenangkan permainan. 5. Nilai Kesehatan. Kegiatan bermain anak adalah kegiatan yang menggunakan unsur berlari, melompat dan mengejar dengan cara yang memungkinkan otot-otot tubuh bergerak. Anak yang sehat dapat dilihat dari kelincahannya dalam bergerak. 6. Nilai Persatuan. Permainan beregu dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena semua anggota regu harus memiliki semangat persatuan dan kesatuan untuk mencapai tujuan yaitu kemenangan. Misalnya rasa solidaritas yang tinggi, dan peduli terhadap sesama harus selalu ditumbuhkan dalam diri anak.

Permainan Gobag sodor, gobak, galasin atau galah ialah permainan tradisional asli Indonesia yang dilakukan secara berkelompok dan terdiri dari dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 orang. Gobag sodor biasanya dimainkan dilapangan bulu tangkis dengan garis-garis yang ada, atau bisa juga menggunakan lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 9x4 meter yang dibagi menjadi 6 bagian dengan garis pembatas diberi tanda menggunakan kapur. Kelompok yang akan menjaga menggaris batas horizontal dan baris vertical (Mulyani, 2016:161).

Tujuan dari permainan gobag sodor ini yaitu harus bisa menghadang atau menghalangi lawan agar tidak bisa melewati batas yang dijaga. Kelompok yang bertugas menjaga akan menggaris di setiap garis vertical maupun horizontal. Sedangkan kelompok lawan harus mampu melewati setiap garis yang dijaga agar tidak tersentuh oleh kelompok penjaga. Permainan gobag sodor ini sangat dibutuhkan kemampuan dalam tingkat kecepatan saat berlari, berstrategi dan kerjasama kelompok yang baik.

Sejalan dengan pendapat Mulyani, Iswaningtyas (2015:249), mengungkapkan “permainan gobag sodor merupakan salah satu dari permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini sangat menarik, menyenangkan sekaligus sulit karena setiap orang harus fokus berjaga dan berlari dengan cepat untuk meraih kemenangan”.

Menurut Rosmawati dan Akrom (2019:166), terdapat beberapa manfaat dari permainan tradisional gobag sodor diantaranya; 1) Manfaat fisik, yaitu: Melatih kelincahan, gerak tubuh, kecepatan, mengasah kemampuan menemukan strategi yang tepat, mengembangkan keterampilan gerak dasar lari dan rekreasi, melatih kerja sama tim untuk meningkatkan kekuatan dan ketangkasan, menanamkan sportivitas dan kesadaran untuk pola hidup sehat. 2) Manfaat mental, yaitu: Melatih jiwa kepemimpinan, meningkatkan kemampuan otak mengembangkan salah satu sikap sosialnya yaitu membantu menyelamatkan teman satu timnya dari garis lawan, meningkatkan kecermatan anak ketika memecahkan masalah, kemampuan menerima kemenangan serta kekalahan secara lapang dada, serta meningkatkan kemampuan berinteraksi bersama teman-temannya.

Mulyani dalam bukunya (2016: 162-165), menyebutkan cara bermain permainan tradisional gobag sodor yaitu: (1) sebelum bermain, harus membuat denah permainan/ garis-garis penjagaan dengan kapur tulis yang membentuk lapangan segiempat, kemudian dibagi menjadi 6 bagian. (2) Membagi peserta menjadi dua kelompok, yaitu kelompok jaga dan kelompok lawan. Satu kelompok terdiri dari 3-5 orang atau bisa disesuaikan dengan jumlah peserta. Penentuan kelompok akan ditentukan dengan undian/suten oleh kapten. (3) Kelompok jaga akan menjaga digaris horizontal dan garis batas vertical. Penjaga garis horizontal bertugas menghalangi lawan yang berusaha melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas dengan cara bergerak ke kanan dan ke kiri. Penjaga garis vertical bertugas menjaga garis batas vertical yang terletak ditengah dengan bergerak dari depan ke belakang atau sebaliknya. Sementara tim lawan harus berusaha untuk melewati garis penjagaan hingga garis paling akhir sampai anggota lawan bisa kembali melewati penjagaan garis awal tanpa tersentuh oleh tim jaga.

Pendapat Kiram dalam Arafah (2020:363) menyebutkan bahwa motorik pada usia dini sangatlah dibutuhkan, motorik dan gerak sering kali menjadi satu. Karena keduanya saling berkaitan yaitu motorik dapat menyebabkan suatu gerak. Sementara Sit, Masgandi (2017:133), mengungkapkan “istilah motorik (*motor*) merujuk pada factor biologis dan mekanis yang mempengaruhi gerak (*movement*), istilah gerak merujuk pada perubahan actual yang terjadi pada bagian tubuh yang diamati. Dengan demikian, motorik merupakan kemampuan yang bersifat lahiriah yang dimiliki seseorang untuk mengubah beragam posisi tubuh”

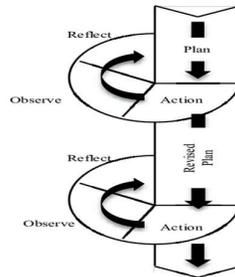
Menurut Decaprio dalam Eri, dkk (2018:10) motorik kasar ialah suatu gerak tubuh yang melibatkan otot-otot besar atau sebagian besar otot tubuh dan seluruh bagian tubuh yang terlibat dalam pematangan. Rohmah (2013:3) menyebutkan bahwa kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan gerak yang digerakkan atau dikendalikan pada anggota tubuh, misalnya olahraga, dan aktivitas-aktivitas fisik yang secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan (Elsia dkk, 2022:120). Jadi, kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini yaitu gerakan koordinasi bagian tubuh anak menggunakan otot-otot besar untuk melakukan gerakan misalnya berlari, melompat, mengayun tangan dan lain-lain untuk meningkatkan keseimbangan tubuh dan kelincahan anak dalam permainan gobag sodor pada pembelajaran PJOK.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran, maka hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah dengan menerapkan kegiatan permainan tradisional gobag sodor dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak khususnya di dalam gerak seimbang dan lincah. Berdasarkan kerangka pemikiran maka faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak yaitu faktor dalam diri dan lingkungan peserta didik. Oleh karena itu, penerapan permainan tradisional gobag sodor dalam perencanaan dan pelaksanaannya harus memotivasi peserta didik agar lebih semangat dan ekspresif dalam memeragakan gerak seimbang dan lincah serta peserta didik tampil lebih percaya diri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kemmis dan Taggart mengemukakan “Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas belajar. Penelitian Tindakan Kelas berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas” (Subakti, dkk :2022). Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari beberapa siklus dan bermodel pada penelitian tindakan kelas (PTK) Kemmis dan Mc.Taggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis dan Mc. Taggart, 2019)

Teknik sampel pada penelitian ini ialah teknik sampling. Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian terdapat berbagai teknik sampling yang dapat digunakan (Sugiyono, 2015:118). Pada penelitian ini, teknik sampling yang digunakan ialah sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari penerapan permainan tradisional gobag sodor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelas III di SDN 2 Tuguraja Tasikmalaya dengan sampel penelitian ialah seluruh peserta didik Kelas III SDN 2 Tuguraja yang berjumlah 26 orang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 18 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik yaitu: a. Observasi. Menurut Dimiyati (2013:92) “Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan di amati”. Observasi pada penelitian ini ialah instrumen lembar observasi dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. b. Tes. Menurut Masyhud (2014:215) “Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur potensi individu”. Tes yang digunakan peneliti ialah tes unjuk kerja yang didalamnya peserta didik akan secara langsung diamati dan diukur sejauh mana kemampuan motorik kasar anak selama pelaksanaan penerpana permainan tradisional gobag sodor. c. Dokumentasi. Dokumentasi digunakan sebagai salah satu alat untuk melengkapi data-data yang dikumpulkan agar terlihat lebih jelas dan akurat.

Analisis data dapat dilakukan apabila semua data sudah terkumpul. Jenis data yang digunakan adalah jenis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif dapat diperoleh dari hasil aktivitas guru, aktivitas peserta didik melalui observasi, tes, dan dokumentasi selama penelitian. Sedangkan, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian tes individu peserta didik dengan menggunakan analisis statistik deskriptif.

Table 1. Kisi-Kisi Penilaian Kemampuan Motorik kasar Anak melalui Permainan Tradisional Gobag Sodor

No	Indikator	Sub Indikator	Skor Maksimal
1	Keseimbangan	Keseimbangan tubuh anak saat berlari melewati garis lawan tanpa terjatuh	4
2	Kelincahan	Kelincahan gerak tubuh anak saat menghindari lawan	4

Berikut rumus yang digunakan dalam penelitian :

$$N = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Indikator keberhasilan pada penelitian ini ditandai dengan adanya perubahan pada kemampuan motorik kasar anak meningkat kearah perbaikan. Maka penelitian ini dikatakan berhasil apabila kemampuan motorik kasar anak mencapai nilai KKM yaitu (77) dengan presentase yang diperoleh menunjukkan 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik melalui penerapan permainan tradisional gobag sodor di kelas 3 SDN 2 Tuguraja, Kec. Cihideung, Kab. Tasikmalaya terhitung pada tanggal 26 mei sampai 30 mei 2023. Penelitian ini dimulai dengan pelaksanaan pra siklus yang dilakukan pada bulan maret 2023 agar peneliti dapat mengetahui keadaan awal kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum diadakannya tindakan. Pra siklus dilakukan dengan menggunakan kegiatan lari zig-zag guna untuk mengetahui perkembangan kemampuan motorik kasar peserta didik. Data yang diperoleh akan dijadikan sebagai acuan perbandingan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan penelitian.

Berdasarkan hasil pra siklus dapat dilihat hasil belajar dari 26 peserta didik yang mencapai nilai KKM (77) sebanyak 11 peserta didik (42,30%) sedangkan peserta didik yang belum tuntas KKM sebanyak 15 peserta didik (57,70%) dengan jumlah rata-rata 70,67. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar peserta didik kelas III SDN 2 Tuguraja terbilang masih rendah. Oleh karena itu, perlu diberikan tindakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik. Hasil dari pra siklus kemudian kan dijadikan bahan dalam perencanaan pada siklus I.

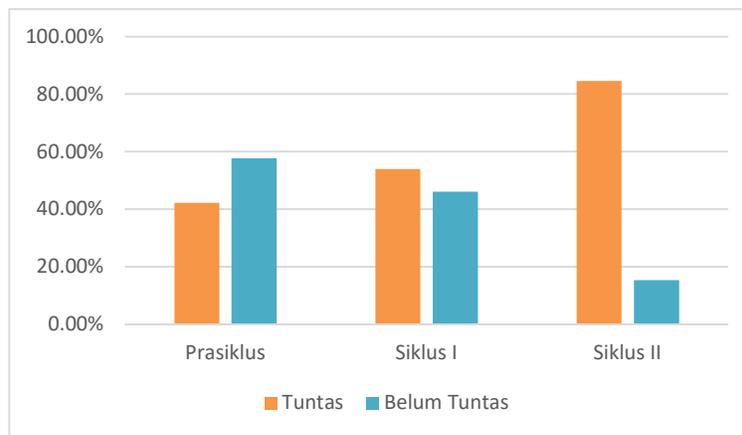
Tabel 2. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik
Dari pra siklus, siklus I dan siklus II

Peserta Didik	Nilai siklus			Peningkatan Pra-Siklus I	Peningkatan Siklus I ke II
	Pra	Siklus I	Siklus II		
AMM	87%	87%	100%	0%	13%
ANFS	62%	75%	87%	13%	12%
AA	62%	75%	87%	13%	12%
ANS	50%	62%	75%	12%	13%
AZS	62%	62%	87%	0%	25%
AR	87%	87%	87%	0%	0%
C	87%	87%	100%	0%	13%
DZA	62%	75%	87%	13%	12%
DA	62%	75%	87%	13%	12%
ITU	62%	87%	87%	25%	0%
JRH	87%	87%	87%	0%	0%
KA	62%	87%	87%	25%	0%
KS	87%	87%	87%	0%	0%
MJM	87%	87%	87%	0%	0%
MR	87%	87%	87%	0%	0%
NPR	62%	75%	87%	13%	12%
NJS	87%	87%	87%	0%	0%
NDR	50%	50%	87%	0%	37%
PASD	50%	87%	87%	37%	0%
RF	87%	87%	87%	0%	0%
RMPG	87%	87%	100%	0%	13%
RA	87%	87%	100%	0%	13%
S	62%	75%	87%	13%	12%
VTL	62%	75%	87%	13%	12%
ZTR	50%	50%	50%	0%	0%
ZDNS	50%	62%	75%	12%	13%
Rata-rata	70,67%	78,36%	86,53%	7,69%	13,17%

Berdasarkan hasil penelitian dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan gobag sodor pada siklus I dapat dilihat perolehan nilai rata-rata 70,36, pada siklus I mencapai 78,36%. Hasil tindakan di siklus I ada 14 peserta didik (53,85%) yang memenuhi nilai KKM dan 12 peserta didik (46,15%) yang belum memenuhi nilai KKM. Oleh karena itu penelitian pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebesar 80%.

Pada siklus II penilaian peningkatan kemampuan motorik kasar anak berdasarkan penelitian memperoleh nilai rata-rata 86,53 meningkat sesuai dengan harapan. Hasil tindakan pada siklus II ada 22 peserta didik yang memenuhi nilai KKM dengan presentase 84,62%, untuk lebih jelas rekapitulasi hasil kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

Tabel.3 Diagram Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak
Dari pra siklus, siklus I dan siklus II



Berdasarkan tabel dan diagram diatas maka dapat diketahui terjadi peningkatan rata-rata kemampuan motorik kasar anak dari pra siklus dengan rata-rata 70,67%, siklus I meningkat menjadi 78,36%, dan siklus II menjadi 86,53%, dengan peningkatan rata-rata kemampuan motorik kasar anak dari siklus I ke siklus II mencapai peningkatan sebesar 13,17% dengan kategori meningkat dengan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tindakan dengan menerapkan permainan tradisional gobag sodor pada peserta didik kelas III di SDN 2 Tuguraja dikatakan berhasil dilaksanakan dan dihentikan di siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan tabel 2. di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar peserta didik kelas 3 mengalami peningkatan dari kondisi awal atau pra siklus. Penelitian ini terdapat 2 indikator yaitu : (1) keseimbangan, dengan perolehan nilai saat pra siklus 68, pada siklus I mencapai 95 dan disiklus II mencapai 98. Peningkatan presentase dari siklus I ke siklus II mencapai 3%, (2) kelincahan, dengan perolehan nilai saat pra siklus 80, pada siklus I mencapai 70 dan disiklus II mencapai 82. Peningkatan presentase dari siklus I ke siklus II mencapai 12%. Dengan demikian kemampuan motorik kasar peserta didik pada gerak seimbang dan lincah di kelas III SDN 2 Tuguraja terdapat peningkatan yang baik.

Pada siklus I penelitian dilaksanakan berdasar pada lembar perencanaan yang telah dibuat, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan instrumen penilaian dan lain-lain. Peneliti mengamati perkembangan kemampuan motorik kasar anak

melalui penerapan permainan tradisional gobag sodor dan indikator-indikator yang telah ditentukan. Permainan tradisional gobag sodor dalam penelitian ini menggunakan alokasi waktu 3 jam pelajaran, lamanya permainan adalah 15 menit dalam satu babak. Pada pelaksanaan siklus I guru melangsungkan pembelajaran di dalam kelas untuk menjelaskan tentang tujuan pembelajaran, menjelaskan permainan tradisional gobag sodor, cara bermain dan aturan-aturan dalam permainan tradisional gobag sodor, selanjutnya peserta didik melaksanakan gerakan pemanasan sebelum melakukan praktek bermain gobag sodor dan refleksi. Pada siklus I terdapat 14 peserta didik (53,85%) mencapai nilai KKM dan 12 peserta didik (46,15%) belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata 78,36. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, terlihat adanya peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak, namun peningkatan tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan yang harus dicapai sebesar 80%, maka peneliti akan melanjutkan penelitian selanjutnya yaitu siklus II.

Pada siklus II, peneliti menyusun perencanaan dan tindakan yang mengacu pada perbaikan di siklus I, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Pada pelaksanaan tindakan siklus II ini peneliti memperbaiki kekurangan yang terjadi di siklus I yaitu; menjelaskan secara lebih rinci mengenai aturan dan cara bermain permainan tradisional gobag sodor, menjelaskan gerakan seimbang dan lincah yang terdapat pada permainan tradisional gobag sodor, dan menambah kegiatan pemanasan guna meningkatkan suhu tubuh dan otot menjadi lebih lentur. Pada siklus II kemampuan motorik kasar anak menunjukkan 22 peserta didik (84,62%) yang memenuhi nilai KKM sedangkan 4 peserta didik (15,38%) lainnya belum memenuhi nilai KKM dengan nilai rata-rata 86,53. Berdasarkan hasil tersebut penelitian berhasil dan dihentikan di siklus II karena sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80%. Dengan demikian penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelas III SDN 2 Tuguraja.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian tindakan kelas (PTK) di kelas III SDN 2 Tuguraja, Kecamatan Cihideung, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional gobag sodor dapat digunakan sebagai metode pembelajaran untuk membantu guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik SDN 2 Tuguraja. Permainan tradisional gobag sodor dilakukan dengan cara berkelompok. Permainan tradisional gobag sodor dapat melatih keseimbangan dan kelincahan pada seorang anak, selain itu juga terdapat banyak manfaat yang akan dirasakan oleh anak dengan melakukan permainan tradisional ini, pada proses pembelajaran peneliti memberikan penguatan dan motivasi agar

peserta didik semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada aspek perkembangan motorik kasar anak melalui penerapan permainan tradisional gobag sodor khususnya pada gerak seimbang dan lincah. Peningkatan kemampuan motorik kasar peserta didik dengan rata-rata 70,67 ketuntasan belajar pada pra siklus mencapai 42,30%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I kemampuan motorik kasar peserta didik dengan rata-rata 78,36 mencapai presentase 53,85%, selanjutnya pada tindakan siklus II dengan rata-rata 86,53 ketuntasan kemampuan motorik kasar peserta didik mencapai presentase 84,62%. Penelitian dihentikan pada siklus II karena sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80%.

Berdasarkan kesimpulan diatas dan dengan segala keterbatasan penelitian, bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian terkait kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional gobag sodor diharapkan agar penelitian selanjutnya bisa menggunakan penerapan permainan tradisional gobag sodor untuk melihat pengaruh dari permainan gobag sodor terhadap kemampuan motorik kasar atau untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan lainnya yang terkait dari permainan tradisional gobag sodor.

DAFTAR REFERENSI

- Apriliawati, A. T. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terhadap Kemampuan Motorik Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 04(2), 522–528.
- Arafah, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Tali Kelompok B1 Di TK Mutiara Tangerang. *Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, Vol. 01, No. 02, P 2723-5777.
- Cahyana. Muslihin., & Respati R. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Untuk Peningkatan Tumbuh Kembang Anak. *SEMDIKJAR 4*. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya: Tasikmalaya (Tidak Dipublikasikan).
- Farhana, H., Awaria., Muttaqien, N. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Harapan Cerdas.
- Karimah, A, Menia, S.N.A., (2021). Meningkatkan Motorik Kasr Anak Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2, No. 1, P 2745-6838.
- Ketty, E. (2020). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun TK Aba Tirtamulya Kecamatan Makarti Jaya. *PERNIK Jurnal PAUD*, Vol 3, No. 2, H.120
- Mela, Roza. dkk. (2022). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK ABA VI Sukajadi Kecamatan Abung Selatan Tahun Ajaran 2020/2021. *Al-Jayyid: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini I* (1), H. 23.
- Mulyani, Novia. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta:

Diva Pess.

- Musa, M.M., Haryanto, A. D., (2022). Permainan Tradisional Gobak Sodor Pada Materi Gerak Lokomotor Dalam Meningkatkan Kerja Sama Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 1, No. 1.
- Pendidikan, J., Tradisional, P., & Sodor, G. (2021). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. 2(1), 29–33.
- Rosmawati, A., & Akrom. (2019). Pengembangan Gobak Sodor Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, Vol. 11, No. 02, H. 166.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.