

## UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN

Erna Roostin<sup>1</sup>, Wulanda Aditya Azis<sup>2</sup>, Nida Wahdatul Fuadah<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Jurusan PG-PAUD STKIP Sebelas April Sumedang

### Article Info

#### Article history:

#### Keywords:

Gross motor skills  
Traditional game of bentengan  
Keterampilan motorik kasar  
Permainan tradisional bentengan

### ABSTRACT

The aims of this study is to describe learning activities and the improvement of gross motor skills through children's traditional games of *bentengan* in Group B students of RA Nurul Falah, Mekarwangi Village, Lemahsugih District, Majalengka Regency. The method used by the researcher in this study was Classroom Action Research (CAR) in Group B students of RA Nurul Falah that consist of 12 people as participants. The design of this research is the model of Kemmis and Mc Taggart. The research data were collected through performance appraisal sheets. Then, the data were analyzed and reflected by using qualitative and quantitative data analysis techniques. The result shows that the traditional game *bentengan* can improve the gross motor skills of children in group B students in RA Nurul Falah. The average score of all children in the initial conditions reaches 1.3 with a percentage of 0%, the cycle I increases to 2.5 with a percentage of 25%, the cycle II increases to 3.4 with a percentage of 58.3%, then in the cycle III increases to 3.8 with a percentage of 91.6%.



Copyright © 2022 Universitas Sebelas April.  
All rights reserved.

#### Corresponding Author:

Erna Roostin,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Sebelas April,  
Jl. Angkrek Situ No. 19, Sumedang.  
Email: [ernaroostin@unsap.ac.id](mailto:ernaroostin@unsap.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). “Pada usia ini, anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa” Hasanah (Mursid, 2015: 121). Pendidikan anak usia dini sebagaimana yang termaktub dalam Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk memberikan stimulasi yang bersifat menyeluruh guna mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak melalui kegiatan belajar dan bermain. Pentingnya peran layanan pendidikan anak usia dini dikemukakan oleh Hartati (2005: 17) bahwa “Pembelajaran pada usia dini merupakan wahana yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak guna mencapai harapan yang sesuai dengan tugas perkembangannya”.

Aspek perkembangan anak yang berhubungan dengan kekuatan otot yaitu perkembangan fisik motorik kasar. Aisyah (2008: 4) mengungkapkan bahwa “Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri”. Motorik kasar dapat distimulasi dengan kegiatan berjalan, berlari, melompat, meloncat, melempar, memantulkan, merangkak, dan sebagainya. Gerakan motorik kasar juga membutuhkan koordinasi sebagian besar dari tubuh anak.

Kenyataan yang terjadi di RA Nurul Falah Desa Mekarwangi Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka selama ini, masih banyak anak yang belum memiliki kemampuan motorik

yang baik khususnya motorik kasar. Kenyataan ini diperoleh berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran pada anak kelompok B RA Nurul Falah Desa Mekarwangi Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka mengenai motorik kasar masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan motorik kasar seperti berlari secara terkoordinasi, melompat, melempar, ketangkasan, keseimbangan, kekuatan, kelincahan, kecepatan dan beberapa aktivitas lain yang membutuhkan kemampuan motorik kasar, secara keseluruhan perkembangan motorik kasar anak masih kurang. Selain itu, masih belum optimalnya keterampilan motorik kasar anak dapat dilihat saat anak dalam berlari masih belum sesuai dengan teknik lari yang benar, ketika dalam melakukan kegiatan, anak kurang tertarik dalam melakukan kegiatan motorik kasar, anak masih sulit untuk melakukan dan terkadang harus dibujuk oleh guru serta kegiatan untuk menunjang unsur motorik kasar anak khususnya kekuatan dan keseimbangan hanya dilakukan di dalam kelas.

Penyebab rendahnya motorik kasar anak diakibatkan dari adanya banyak faktor. Faktor-faktor yang menyebabkan motorik kasar anak rendah yaitu kurang bervariasinya metode pembelajaran, alat permainan edukatif yang kurang, dan juga pemberian pelajaran lebih banyak di dalam ruangan. Alat permainan edukatif yang mengembangkan motorik kasar yang dimiliki oleh RA Nurul Falah masih sedikit. Selain itu minimnya minat anak untuk melakukan aktivitas gerakan otot besar serta kurangnya kreativitas guru untuk menginovasi kegiatan motorik kasar. Akibatnya kemampuan motorik kasar pada anak kurang berkembang secara optimal. Maka upaya untuk mengatasi permasalahan di RA Nurul Falah dengan pemberian stimulus motorik kasar salah satunya dengan memanfaatkan metode permainan secara tepat dan sesuai prinsip permainan di Raudhatul Athfal. Guru di RA Nurul Falah pada saat ini sudah menggunakan metode dalam permainan melompat dan melempar, metode yang digunakan guru hanya bermain bola serta melompat dan permainan keseimbangan yang ada di RA Nurul Falah. Dalam kegiatan bermain terutama pada anak kelompok B banyak diarahkan pada kegiatan bermain di lapangan sekolah dengan menggunakan permainan modern seperti jungkitan, prosotan, ayunan dan sebagainya. Kegiatan pembelajaran belum menerapkan permainan yang berunsur tradisional. Yosinta (Achroni, 2012: 45) menyatakan bahwa "Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun serta banyak mempunyai variasi".

Fitri dan Asdi Wirman (Ahmad dan Saputro, 2016: 678) mengemukakan bahwa Permainan bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok dan masing-masingnya terdiri dari empat sampai dengan delapan orang. Masing-masing kelompok menentukan bentengnya, dapat berupa tiang, pohon atau tembok. Mereka berusaha menawan anggota tim lawan agar dapat merebut benteng lawan. Permainannya dimulai dengan keluarnya salah satu anggota dari benteng, maka anggota tim lawan akan berusaha menyentuh pemain yang keluar tersebut begitu pula dengan tim lawan. Mereka dapat kembali ke bentengnya masing-masing untuk menghindari sentuhan dari tim lawan. Permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan dibanding permainan modern pada masa kini, diantaranya tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, melatih kreativitas anak, mengembangkan kecerdasan social 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 di Indonesia memang sangatlah beragam dan salah satunya adalah permainan tradisional bentengan.

### **1.1. Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana aktivitas pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak di Kelompok B RA Nurul Falah Desa Mekarwangi Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2020/2021?
- b. Apakah melalui permainan tradisional bentengan dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak di Kelompok B RA Nurul Falah Desa Mekarwangi Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2020/2021?

## 1.2. Tujuan Penelitian

- a. untuk mendeskripsikan aktivitas pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak di Kelompok B RA Nurul Falah Desa Mekarwangi Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2020/2021
- b. untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan di Kelompok B RA Falah Desa Mekarwangi Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2020/2021.

## 2. METHOD

Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui meningkatkan keterampilan motorik kasar anak saat menerapkan permainan tradisional bentengan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B RA Nurul Falah sebanyak 12 orang anak yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode unjuk kerja dan metode dokumentasi. Unjuk kerja merupakan penilaian yang menuntut peserta didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang dapat diamati. Teknis unjuk kerja digunakan untuk memperoleh data keterampilan motorik kasar anak kelompok B RA Nurul Falah Desa Mekarwangi Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka. Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data sekolah yang bersifat dokumenter sebagai penunjang dalam penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan hasil belajar anak yang diarsipkan. Dokumentasi berupa kumpulan atau rekam jejak berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan atau catatan –catatan guru terhadap perkembangan anak sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya.

Setelah data yang diperlukan dalam penelitian ini terkumpul, maka dilakukan analisis data. Dalam menganalisis data digunakan data penelitian kualitatif dan data penelitian kuantitatif. Data kualitatif merupakan proses kegiatan mengungkapkan secara logis, sistematis dan empiris terhadap fenomena-fenomena sosial yang terjadi di sekitar kita untuk direkonstruksi guna mengungkapkan kebenaran, bermanfaat bagi kehidupan masyarakat dan ilmu pengetahuan. “Kebenaran dimaksud adalah keteraturan yang menciptakan keamanan, ketertiban, keseimbangan dan kesejahteraan masyarakat” (Iskandar, 2009: 1). Data kuantitatif digunakan untuk melihat ada tidaknya peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengamatan terhadap aktivitas anak selama pembelajaran dan tes untuk kerja kemampuan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. HASIL

Sebelum kegiatan penelitian ini dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pertemuan awal dengan Kepala RA Nurul Falah Desa Mekarwangi Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka. Pertemuan ini bermaksud untuk menyampaikan tujuan dari peneliti, yaitu mengadakan penelitian di RA Nurul Falah.

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas yaitu peneliti melakukan pengamatan awal terhadap kegiatan pembelajaran sebelum adanya tindakan tanpa mengganggu proses pembelajaran untuk mengetahui keterampilan motorik kasar anak. Dari hasil pengamatan awal wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa motorik kasar anak masih perlu dikembangkan dan ditingkatkan lagi karena masih berada pada kategori Belum Berkembang (MB).

Penelitian dilakukan dengan tindakan beberapa siklus yang terdiri dari 1 kali dan mengikuti empat tahapan kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini adalah menyiapkan RPPH dan media yang dibutuhkan, lembar observasi anak serta alat evaluasi/penilaian.

Tindakan siklus I terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, deskripsi data hasil observasi, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 11 Mei 2021. Tema yang diajarkan pada siklus I adalah kendaraan dengan subtema kendaraan darat. Pada tahap ini peneliti merencanakan proses penelitian menerapkan permainan tradisional bentengan untuk mengetahui keterampilan motorik kasar anak.

Dalam pelaksanaan tindakan ini, penelitian melaksanakan skenario pembelajaran pada RPPH Siklus I, yaitu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru telah menyiapkan media pembelajaran yang akan diberikan kepada anak, kemudian aktivitas sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Pelaksanaan pembelajaran siklus I diawali dengan berdoa sebelum melaksanakan kegiatan, mengucapkan salam dan membalas salam, membaca doa-doa pendek, dan menyanyikan lagu anak seputar tema kegiatan, selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah permainan bentengan. Kedua kelompok mencari benteng masing-masing, dapat berupa pagar, pohon, tembok, atau tiang. Tugas masing-masing adalah merebut benteng lawan yang ditandai dengan menyentuh benteng lawan dan meneriakkan kata “benteng”. Selain menduduki benteng lawan, masing-masing pemain juga bertugas mempertahankan bentengnya agar tidak direbut atau diduduki oleh lawan dan menawan pemain lawan sebanyak-banyaknya. Untuk dapat merebut benteng lawan, para pemain harus memancing para pemain kelompok lawan agar menjauhi bentengnya. Jika ada pemain lawan yang meninggalkan benteng dan jaraknya sudah cukup dekat, seorang pemain harus berlari cepat menyentuh pemain lawan tersebut. Kemudian, berlari secepatnya ke benteng sendiri agar tidak dikejar oleh lawan. Namun, gerakan memancing lawan ini harus dilakukan dengan sangat hati-hati. Jangan sampai pemain yang bertujuan memancing lawan justru tertangkap oleh lawan. Pemain lawan yang berhasil disentuh badannya tersebut dianggap telah tertangkap dan ia menjadi tawanan. Pemain lawan yang telah menjadi tawanan harus berdiri disamping benteng kelompok yang menawannya. Pemain lawan dapat membebaskan teman-temannya yang menjadi tawanan dengan cara menyentuh tangan atau badan mereka. Para tawanan yang telah dibebaskan oleh temannya harus segera berlari menuju bentengnya sendiri. Hal ini karena jika mereka kembali tertangkap atau tersentuh oleh pemain yang menawannya, mereka akan kembali menjadi tawanan, termasuk pemain yang telah membebaskan para tawanan ini. Kelompok yang keluar sebagai pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil menduduki benteng lawan atau menawan semua pemain lawan.

Kemudian anak melakukan permainan bentengan dan peneliti bertindak sebagai pengamat yang mengamati perkembangan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan tersebut.

Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan dan dilaksanakan setiap pembelajaran berlangsung dengan tujuan memperoleh informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran. Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Hasil observasi keterampilan motorik kasar anak siklus I rata-rata skor yaitu, 2,5 secara klasikal dan tergolong Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Untuk melihat keterampilan motorik kasar anak pada data siklus I yang diperoleh setiap anak direkapitulasi dalam tabel berikut.

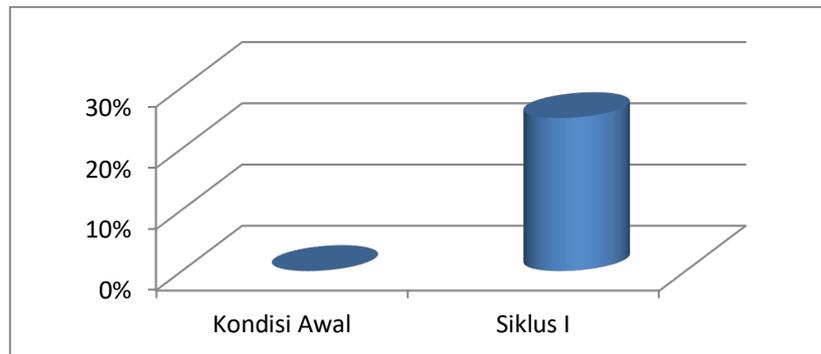
**Tabel 1.** Keterampilan Motorik Kasar Anak Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum berkembang	0	0%
2	Mulai berkembang	6	50%
3	Berkembang sesuai harapan	3	25%
4	Berkembang sangat baik	3	25%

Dari tabel tersebut keterampilan motorik kasar anak siklus I dapat diuraikan bahwa dari 12 orang anak 6 (50%) orang anak tergolong kategori mulai berkembang (MB), 3 (25%) orang anak masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 3 (25%) orang anak masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, dapat peneliti simpulkan bahwa data hasil pengamatan keterampilan motorik kasar dengan penerapan permainan tradisional bentengan siklus I mencapai 25% dari target 76% secara klasikal.

Keterampilan motorik kasar anak kelompok B RA Nurul Falah mulai mengalami peningkatan secara bertahap, namun peningkatan yang ada belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan, adapun indikator pencapaian terakhir adalah 76%. Hal ini menjadi dasar peneliti untuk melakukan

tindakan siklus II. Untuk melihat peningkatan keterampilan motorik kasar anak pada siklus I dapat dilihat pada gambar grafik berikut.



**Gambar 1.** Grafik Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kondisi Awal dan Siklus I

Upaya perbaikan pada siklus II, untuk mencapai hasil yang maksimal. Beberapa hal yang perlu dilakukan yaitu Meningkatkan motivasi, keaktifan, keberanian dan kesabaran anak pada siklus II dengan mengangkat subtema yang lebih menarik bagi anak, kemudian anak lebih termotivasi, lebih aktif, dan lebih sabar. Anak dapat menunjukkan kemampuannya dalam proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dan memprioritaskan bimbingan dan perhatian kepada anak yang masih berkesulitan dalam pembelajaran terutama anak yang tergolong pada kategori kategori mulai berkembang (MB) pada setiap aspeknya.

Tindakan siklus II terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, deskripsi data hasil observasi, dan refleksi. Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Mei 2021. Tema yang diajarkan pada siklus II adalah alam semesta dengan subtema benda langit. Pada tahap ini peneliti merencanakan proses penelitian menerapkan permainan tradisional bentengan untuk mengetahui keterampilan motorik kasar anak.

Dalam pelaksanaan tindakan ini, penelitian melaksanakan skenario pembelajaran pada RPPH Siklus II, yaitu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru telah menyiapkan media pembelajaran yang akan diberikan kepada anak, kemudian aktivitas sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Pelaksanaan pembelajaran siklus II diawali dengan berdoa sebelum melaksanakan kegiatan, mengucapkan salam dan membalas salam, membaca doa-doa pendek, dan menyanyikan lagu anak seputar tema kegiatan, selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah permainan bentengan. Kedua kelompok mencari benteng masing-masing, dapat berupa pagar, pohon, tembok, atau tiang. Tugas masing-masing adalah merebut benteng lawan yang ditandai dengan menyentuh benteng lawan dan meneriakkan kata "benteng". Selain menduduki benteng lawan, masing-masing pemain juga bertugas mempertahankan bentengnya agar tidak direbut atau diduduki oleh lawan dan menawan pemain lawan sebanyak-banyaknya. Untuk dapat merebut benteng lawan, para pemain harus memancing para pemain kelompok lawan agar menjauhi bentengnya. Jika ada pemain lawan yang meninggalkan benteng dan jaraknya sudah cukup dekat, seorang pemain harus berlari cepat menyentuh pemain lawan tersebut. Kemudian, berlari secepatnya ke benteng sendiri agar tidak dikejar oleh lawan. Namun, Gerakan memancing lawan ini harus dilakukan dengan sangat hati-hati. Jangan sampai pemain yang bertujuan memancing lawan justru tertangkap oleh lawan. Pemain lawan yang berhasil disentuh badannya tersebut dianggap telah tertangkap dan ia menjadi tawanan. Pemain lawan yang telah menjadi tawanan harus berdiri disamping benteng kelompok yang menawannya. Pemain lawan dapat membebaskan teman-temannya yang menjadi tawanan dengan cara menyentuh tangan atau badan mereka. Para tawanan yang telah dibebaskan oleh temannya harus segera berlari menuju bentengnya sendiri. Hal ini karena jika mereka kembali tertangkap atau tersentuh oleh pemain yang menawannya, mereka akan kembali menjadi tawanan, termasuk pemain yang telah membebaskan para tawanan ini. Kelompok yang keluar sebagai pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil menduduki benteng lawan atau menawan semua pemain lawan.

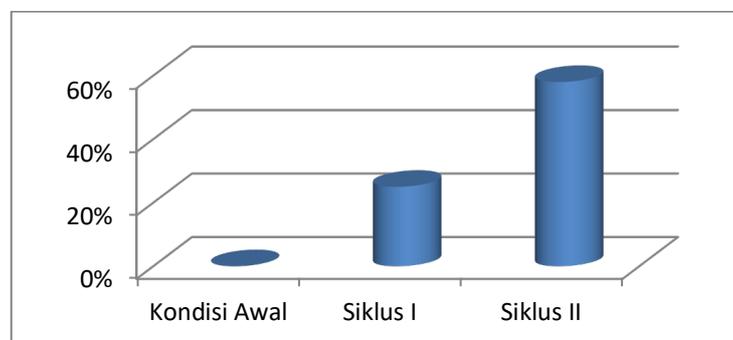
Kemudian anak melakukan permainan bentengan dan peneliti bertindak sebagai pengamat yang mengamati perkembangan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan tersebut.

Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan dan dilaksanakan setiap pembelajaran berlangsung dengan tujuan memperoleh informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran. Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Hasil observasi keterampilan motorik kasar anak siklus II rata-rata skor yaitu, 3,4 secara klasikal dan tergolong Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Untuk melihat keterampilan motorik kasar anak pada data siklus II yang diperoleh setiap anak direkapitulasi dalam tabel berikut.

**Tabel 2.** Keterampilan Motorik Kasar Anak Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum berkembang	0	0%
2	Mulai berkembang	0	0%
3	Berkembang sesuai harapan	5	42%
4	Berkembang sangat baik	7	58%

Dari tabel tersebut keterampilan motorik kasar anak siklus II dapat diuraikan bahwa dari 12 orang anak 5 (42%) orang anak tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 7 (58%) orang anak masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian terlihat bahwa data siklus II keterampilan motorik kasar anak sudah sesuai harapan (BSH) yaitu mencapai 7 (58%) secara klasikal. Keterampilan motorik kasar anak kelompok B RA Nurul Falah diketahui belum mencapai target yang diharapkan, namun sudah mengalami peningkatan yang lebih baik bila dibandingkan dengan kondisi awal dan siklus I. Pada siklus II sudah tidak ada lagi anak yang masuk kategori belum berkembang (BB). Hasil tersebut masih belum mencapai target yang diharapkan yaitu 76% sehingga dengan demikian peneliti akan melanjutkan pada siklus III. Untuk melihat peningkatan keterampilan motorik kasar anak pada siklus I dapat dilihat pada gambar grafik berikut.



**Gambar 2.** Grafik Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Upaya perbaikan pada siklus II, untuk mencapai hasil yang maksimal. Beberapa hal yang perlu dilakukan yaitu meningkatkan lagi motivasi, keaktifan, keberanian dan kesabaran anak pada siklus III agar anak dapat menunjukkan kemampuannya dalam proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan memprioritaskan bimbingan dan perhatian kepada anak yang belum mencapai target yang diinginkan.

Tindakan siklus III terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, deskripsi data hasil observasi, dan refleksi. Siklus III dilaksanakan pada hari Kamis, 03 Juni 2021. Tema yang diajarkan pada siklus II adalah alam semesta dengan subtema benda langit. Pada tahap ini peneliti merencanakan proses penelitian menerapkan permainan tradisional bentengan untuk mengetahui keterampilan motorik kasar anak.

Dalam pelaksanaan tindakan ini, penelitian melaksanakan skenario pembelajaran pada RPPH Siklus III, yaitu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru telah menyiapkan media pembelajaran

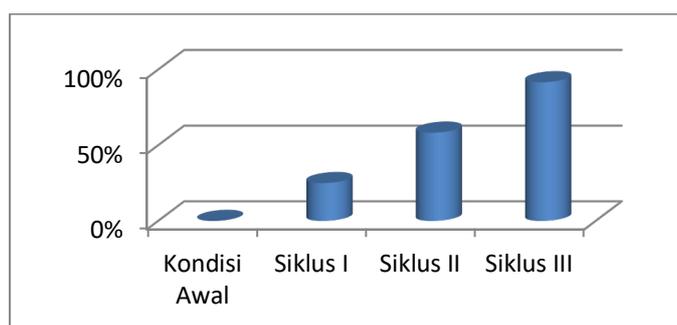
yang akan diberikan kepada anak, kemudian aktivitas sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Pelaksanaan pembelajaran siklus II diawali dengan berdoa sebelum melaksanakan kegiatan, mengucapkan salam dan membalas salam, membaca doa-doa pendek, dan menyanyikan lagu anak seputar tema kegiatan, selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah permainan bentengan. Kedua kelompok mencari benteng masing-masing, dapat berupa pagar, pohon, tembok, atau tiang. Tugas masing-masing adalah merebut benteng lawan yang ditandai dengan menyentuh benteng lawan dan meneriakkan kata “benteng”. Selain menduduki benteng lawan, masing-masing pemain juga bertugas mempertahankan bentengnya agar tidak direbut atau diduduki oleh lawan dan menawan pemain lawan sebanyak-banyaknya. Untuk dapat merebut benteng lawan, para pemain harus memancing para pemain kelompok lawan agar menjauhi bentengnya. Jika ada pemain lawan yang meninggalkan benteng dan jaraknya sudah cukup dekat, seorang pemain harus berlari cepat menyentuh pemain lawan tersebut. Kemudian, berlari secepatnya ke benteng sendiri agar tidak dikejar oleh lawan. Namun, gerakan memancing lawan ini harus dilakukan dengan sangat hati-hati. Jangan sampai pemain yang bertujuan memancing lawan justru tertangkap oleh lawan. Pemain lawan yang berhasil disentuh badannya tersebut dianggap telah tertangkap dan ia menjadi tawanan. Pemain lawan yang telah menjadi tawanan harus berdiri disamping benteng kelompok yang menawannya. Pemain lawan dapat membebaskan teman-temannya yang menjadi tawanan dengan cara menyentuh tangan atau badan mereka. Para tawanan yang telah dibebaskan oleh temannya harus segera berlari menuju bentengnya sendiri. Hal ini karena jika mereka kembali tertangkap atau tersentuh oleh pemain yang menawannya, mereka akan kembali menjadi tawanan, termasuk pemain yang telah membebaskan para tawanan ini. Kelompok yang keluar sebagai pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil menduduki benteng lawan atau menawan semua pemain lawan. Kemudian anak melakukan permainan bentengan dan peneliti bertindak sebagai pengamat yang mengamati perkembangan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan tersebut.

Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan dan dilaksanakan setiap pembelajaran berlangsung dengan tujuan memperoleh informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran. Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Hasil observasi keterampilan motorik kasar anak siklus III rata-rata skor yaitu, 3,8 secara klasikal dan tergolong Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk melihat keterampilan motorik kasar anak pada data siklus III yang diperoleh setiap anak direkapitulasi dalam tabel berikut.

**Tabel 3.** Keterampilan Motorik Kasar Anak Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum berkembang	0	0,0%
2	Mulai berkembang	0	0,0%
3	Berkembang sesuai harapan	1	9%
4	Berkembang sangat baik	11	91%

Dari tabel tersebut keterampilan motorik kasar anak siklus III dalam pembelajaran melalui permainan tradisional bentengan pada anak Kelompok B RA Nurul Falah Desa Mekarwangi Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2020/2021 diketahui bahwa keterampilan motorik kasar tersebut sudah mencapai target yang diharapkan, serta mengalami peningkatan yang lebih baik bila dibandingkan dengan kondisi awal, siklus I dan siklus II. Dari 12 orang anak, 1 orang anak (9%) mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 11 orang anak (91,6%) secara klasikal sudah mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus III ini sudah tidak ada lagi anak yang masuk kategori belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB). Dengan demikian, hampir sebagian besar anak (91,6%) pada siklus III memiliki keterampilan motorik kasar dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan data tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian ini sudah mencapai target yang diharapkan yaitu 76%, sehingga peneliti akan mengakhiri penelitian ini pada siklus III. Berikut ini data perbandingan hasil pengamatan keterampilan motorik kasar anak kondisi awal, siklus I, siklus II dan siklus III



**Gambar 3.** Grafik Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

### 3.2. PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tiga siklus dan setiap siklus dilakukan dengan satu kali pertemuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, dengan teknik analisis data menggunakan rata-rata dan persentase.

Peningkatan keterampilan motorik kasar anak pada Kelompok B RA Nurul Falah Desa Mekarwangi Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka sudah memberikan hasil yang positif dan optimal. Terdapat peningkatan dalam beberapa masalah yang diteliti, peningkatan keterampilan motorik anak melalui penerapan permainan tradisional bentengan. Hal tersebut didasarkan pada hasil-hasil observasi yang diperoleh dari tiga siklus yang menunjukkan perbaikan signifikan dalam upaya meningkatkan aspek keterampilan motorik kasar anak melalui penerapan permainan tradisional bentengan.

Setelah melakukan penelitian mulai dari kondisi awal sampai dengan siklus III diperoleh data peningkatan keterampilan motorik kasar setiap anak atau secara individual. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 4.** Nilai Individual pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No	Kode Anak	Rata-rata Kategori Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar				Rata-rata
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III	
1	1	1,3	2,5	3,5	3,8	2,7
2	2	1,5	3,5	4	4	3,2
3	3	1,3	2,3	3,1	3,8	2,6
4	4	1,3	2,3	3,5	4	2,7
5	5	1,1	2,1	3	3,5	2,4
6	6	1,5	3,5	3,8	4	3,2
7	7	1,1	2,1	2,8	3,3	2,3
8	8	1,5	2,5	3,5	4	2,8
9	9	1,3	2,3	3,3	4	2,7
10	10	1,3	2,5	3,5	4	2,8
11	11	1,3	2,3	3,1	3,5	2,5
12	12	1,5	3,5	3,8	4	3,2
<b>Rata-rata Kelas</b>						<b>2,7</b>

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa peningkatan keterampilan motorik kasar pada kondisi awal dari 12 orang anak terdapat 9 orang anak tergolong kategori belum berkembang (BB) dan 3 orang anak tergolong kategori mulai berkembang (MB).

Setelah pembelajaran pada siklus I diperoleh peningkatan keterampilan motorik kasar dari 12 orang anak terdapat 6 orang anak tergolong mulai berkembang (MB), 3 orang anak tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 3 orang anak tergolong kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus I tidak lagi anak yang

berkategori belum berkembang (BB) dan peningkatan keterampilan motorik kasar anak mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan kondisi awal.

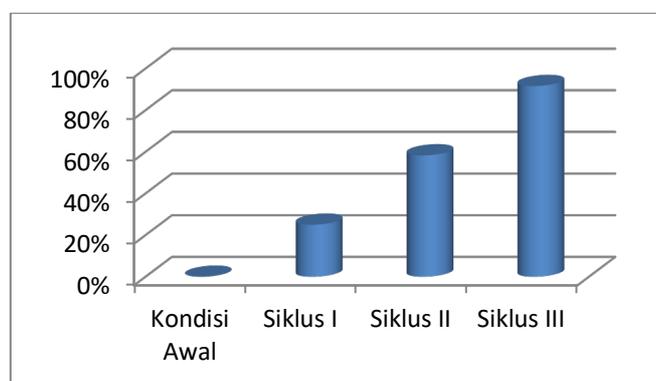
Pada pelaksanaan siklus II peningkatan keterampilan motorik kasar anak mengalami peningkatan lagi dibandingkan dengan siklus I. Hal tersebut terlihat dari 12 orang anak terdapat 5 orang anak tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 7 orang anak lainnya tergolong kategori berkembang sangat baik (BSB). Peningkatan keterampilan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang sangat optimal bila dibandingkan dengan kondisi awal dan siklus I. Dari persentase kondisi awal 0,0% menjadi 25% pada siklus I, 58,3% pada siklus II kemudian 91,6% pada siklus III. Hal tersebut berarti target yang diharapkan yaitu 76% telah terlampaui dan itu artinya peneliti sudah tidak perlu melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Peningkatan keterampilan motorik kasar anak kelompok B RA Nurul Falah Desa Mekarwangi Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka pada pembelajaran dengan penerapan permainan tradisional bentengan secara klasikal dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5.** Nilai Klasikal pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No	Uraian	Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak			
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus II
1	Rata-rata skor seluruh anak	1,3	2,5	3,4	3,8
2	Kategori keterampilan motorik kasar seluruh anak	Belum Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
3	Persentase anak yang mencapai target	0,0%	25%	58,3%	91,6%
4	Kategori persentase (%) anak yang mencapai target	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik

Peningkatan rata-rata keterampilan motorik kasar anak melalui penerapan permainan tradisional bentengan pada kondisi awal, siklus I, siklus II dan siklus II dapat digambarkan pada gambar berikut.



**Gambar 4.** Grafik Nilai Klasikal pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Berdasarkan grafik di atas peningkatan keterampilan motorik kasar anak kondisi awal, siklus I, siklus II dan siklus III mengalami peningkatan yang sangat baik. Pada kondisi awal 0,0% setelah penerapan permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran meningkat pada siklus I sebesar 25%, pada siklus II kembali meningkat menjadi 58,3% kemudian pada siklus III naik lagi menjadi 91,6%. Meningkatnya keterampilan motorik kasar dengan penerapan permainan tradisional bentengan sebagaimana hasil penelitian ini dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor utama dalam meningkatnya keterampilan motorik kasar anak itu sendiri adalah adanya kemauan dari diri anak untuk terus belajar selain itu belum pernah diterapkannya permainan tradisional bentengan di RA tersebut. Berdasarkan pernyataan di atas dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional bentengan dapat digunakan untuk meningkatkan

keterampilan motorik kasar pada anak Kelompok B RA Nurul Falah Desa Mekarwangi Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2020/2021.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis pada penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dalam siklus I, siklus II dan siklus III ini, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar anak melalui penerapan permainan tradisional bentengan pada anak Kelompok BRA Nurul Falah telah mulai berlangsung dengan baik. Pembelajaran dilakukan dengan tatap muka namun tetap mematuhi protokol kesehatan dengan cara memakai masker menyediakan tempat cuci tangan dan hand sanitizer Pembelajarannya pun dibatasihanya 90 menit karena masih dalam masa pandemi. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan berpedoman pada RPPH yang disusun meliputi, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dalam kegiatan pendahuluan, guru melakukan kegiatan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran, sedangkan pada tahap kegiatan inti guru mengimplementasikan penerapan permainan tradisional bentengan diintegrasikan dengan penggunaan lembar kerja anak. Pada kegiatan penutup, guru melaksanakan kegiatan evaluasi dan penguatan lainnya. Melalui kegiatan permainan tradisional bentengan di kelompok B RA Nurul Falah Desa Mekarwangi Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka. Hal ini terbukti dari hasil tes yang dilakukan pada setiap siklus dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dilihat pada siklus I anak telah mencapai skor rata-rata 2,5 termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 25% termasuk kategori belum berkembang (BB), dan dikuatkan kembali pada siklus II meningkat dengan skor rata-rata 3,4 dan termasuk kategori (BSH) dengan persentase 58,3% termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH), kemudian pada siklus III terjadi peningkatan dan telah mencapai target dengan skor rata-rata 3,8 termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 91,6% termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB).

#### REFERENCES

- Aisyah Siti dkk. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003*. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Fitri, Winda Deni dan Asdi Wirman. (2019). *Efektifitas Permainan Bentengan terhadap Perkembangan Sosial Anak di taman Kanak-kanak Jannatul Ma'wa Padang*. Dalam Jurnal Cakrasana-Pendidikan Anak Usia Dini [Online], Vol 2 (1). Tersedia: <http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD/article/view/362> [29 April 2021]
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mursid. (2015). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yosinta, Septi Islinia, dkk. (2016). "Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok". *Jurnal Ilmiah Potensia*. Vol. 1 (1), 56-60.