

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA PANJANG UNTUK PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Hilma Mithalia Shalihat¹, Rahmi Wardah Ningsih², Putri Handayani³

^{1,2,3}Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan

Email : hilmamithalia19@gmail.com

Abstrak

Permainan tradisional "Ular Naga Panjang" adalah salah satu permainan yang populer di beberapa budaya di Asia, terutama di Tiongkok. Permainan ini melibatkan sekelompok orang yang membentuk barisan panjang yang menyerupai tubuh ular naga. Permainan tradisional dapat mengembangkan aspek perkembangan anak salah satunya perkembangan motorik kasar anak usia dini. Tujuan kegiatan ini adalah untuk membantu peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan bantuan penerapan permainan tradisional ular naga panjang. Objek kegiatan ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Hasanuddin. Hasil dari pengabdian masyarakat adalah peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan penerapan permainan tradisional ular naga panjang di TK Hasanuddin.

Kata Kunci : **Permainan Tradisional Ular Naga Panjang, Motorik Kasar Anak**

Abstract

The traditional game "Long Dragon Snake" is one of the popular games in several cultures in Asia, especially in China. The game involves a group of people forming a long line that resembles the body of a dragon snake. Traditional games can develop aspects of child development, one of which is early childhood gross motor development. The purpose of this activity is to help improve the gross motor development of children aged 5-6 years with the help of the application of the traditional game of long dragon snakes. The object of this activity is children aged 5-6 years at Hasanuddin Kindergarten. The result of community service is an increase in gross motor development of children aged 5-6 years with the application of the traditional game of long dragon snakes in Hasanuddin Kindergarten.

Keywords: Traditional Game of Long Dragon Snake, Children's Gross Motor

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun yang disebut masa keemasan atau masa *Golden age*. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang dilakukan melalui pemberian ransangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Sehingga dengan pendidikan yang dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak dan nantinya anak dapat memiliki kesiapan serta memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Pertumbuhan dan

perkembangan memerlukan stimulus yang tepat dan sesuai pada anak usia dini dalam kelangsungan hidupnya dimasa yang akan datang. Hal ini sesuai dengan pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini yang harus memperhatikan 6 aspek yaitu nilai agama dan moral, nilai pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa dan, sosial emosional. Termasuk juga media yang harus dikembangkan dan diperhatikan pendidikan dalam melaksanakan proses pembelajaran PAUD.

Hal ini selajalan dengan undang-undnag No.20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikan Nasional, (Khadijah, 2012) bahwa: pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir samapai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pembelajran rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasm ani dan rohani agar anak memiliki kesiapaan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik. Pertumbuhan dan perkembangan pada masa kanak-kanak akan menjadi dasar pertumbuhan dan pertumbuhan pada masa-masa selanjutnya. Karena orang tua harus benar-benar memperhatikan semua aspek yang di perkirakan dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan usia dini sehingga pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun spikis dapat berkembang dengan baik. (Musfirah & Tadmrioatun, 2008:7).

Anak usia dini mempunyai kemampuan belajar dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi pada anak usia ini anak yang mengalami perkembangan yang pesat dari semua aspek, baik kognitif, afektif maupun fisik. Perkembangan motorik kasar anak usia dini sama penting dengan aspek perkembangan yang lain. Apabila anak tidak mampu melakukan gerakan fisik. Anak usia taman kanak-kanak pada umumnya sangat aktif, mereka memiliki penguasaan terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Oleh karena itu orang tua atau guru perlu menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk melakukan kegiatan yang dapat melatih otot kasar anak serta menyediakan barang – barang dan peralatan bagi anak yang bisa didorong, diangkat, dilempar atau dijinjing.

Anak usia dini memiliki kemampuan permainan yang besar terhadap rangsangan dari luar anak. Salah satu rangsangan dan luar dari anak adalah ketika anak berada di sekolah. Dalam hal ini peran pendidikan anak usia dini dalam mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak menjadi sangat penting. Apabila upaya yang dilakukan tidak tepat maka dampak negatifnya akan terbawa terus samapai dewasa.

Terdapat enam aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini yaitu nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa dan, sosial emosional. Perkembangan motorik kasar merupakan kemampuan yang meliputi kegiatan oto-otot besar, seperti berjalan, melompat, berlari dan menggerakkan lengan (Santrock, 2007). Kemampuan motorik kasar merupakan bagian dari aspek keseimbangan, kekuatan, kelunturan, kecepatan, kelincahan, yang menjadi sebuah pemicu salah satu aktivitas olah raga, atau kegiatan melatih fisik.

Capaian perkembangan motorik kasar anak menurut Peraturan Menteri Kependidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini ialah: 1). Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. 2). Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan- kepala dalam menirukan tarian atau senam 3). Melakukan permainan fisik dengan aturan 4). Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri 5). Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Bentuk kegiatan bermain yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar mengandung kegiatan seperti berlari, berjalan, atau melompat yang membutuhkan otot-otot besar. Permainan sarana dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan adalah suatu alat yang digunakan oleh anak-anak untuk menjelajahi dan mencari informasi yang baru yang dimana anak tidak temukan jika tidak adanya suatu permainan (Andini, 2018).

Perkembangan fisik motorik di bagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Lauura E. Berk menjelaskan bahwa perkembangan fisik motorik pada anak usia dengan melakukan pengamatan terhadap anak-anak yang sedang bermain di halaman sekolah atau pusat –pusat permainan edukatif lainnya, hasil adanya keterampilan motorik baru yang masing-masing membentuk pola, kehidupannya, ia mengatakan anda akan melihat adanya keterampilan motorik baru yang muncul pada anak- anak yang masing-masing membentuk pola kehidupannya. "Salah satu bentuk persiapan adalah menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan fisik dan psikologis anak, keadaan lingkungan sekitar dan ketesedian sarana prasana pendidikan. Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa" (Berk, E Laura. 2007: 224).

Berdasarkan hasil observasi penelitian di TK Dharma wanita rundeng yang telah dilakukan di TK Dharma Wanita Kecamatan Rundeng Kota Subulussalam selama 2 minggu. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada guru kelas, ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar anak di kelompok B kurang berkembang.

Faktanya anak belum dapat mengontrol gerakan anggota tubuh atau mengkoordinasikan seluruh anggota tubuh secara terampil karena kurangnya latihan fisik seperti berlari, melompat, berjalan di garis lurus, berjalan maju dan mundur dengan tumit. Kemudian di TK Dharma Wanita Kecamatan Rundeng Kota Subulssalam masih mengandalkan pembelajaran membaca, menulis, berhitung (calistung) sehingga perkembangan motorik kasar anak sering terabaikan.

Pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi dalam penerapan pembelajaran yang berbasis pada peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak seperti kegiatan out bond, menari, gerak dan melompat. Dalam permainan ular naga panjang, tidak hanya dalam permainan dapat melatih kemampuan motorik kasar anak. Permainan tersebut merupakan permainan tradisional yang dapat melatih serta merangsang kemampuan motorik kasar anak, serta anak dapat belajar mengkoordinasikan seluruh anggota tubuh bertahap secara lincah melalui permainan ular naga.

Banyak cara untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Salah satunya melalui kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak adalah permainan ular naga panjang.

Permainan ini memiliki lagu tersendiri, seperti "Kucing-kucing sabun mandi di kualai siapa mata rambut boleh tangkap saya" anak-anak kecil umumnya sangat senang dengan permainan ini, permainan ini dimainkan oleh banyak anak. Permainan ini adalah permainan kelompok yang terdiri dari 5-10 anak. Para pemain hanya perlu menentukan 2 anak menjadi "gerbang". Sedangkan sisanya menjadi "ular". Anak yang menjaga "gerbang" harus berdiri berhadapan dan berpegangan tangan ke atas membentuk terowongan. Sedangkan anak-anak yang menjadi "ular" harus membentuk barisan sambil memegang pundak teman didepannya. Setelah itu, barisan "ular" pun berjalan melewati terowongan gerbang".

Permainan tradisional bisa dilakukan dengan cara menunjuk anak berdiri berhadapan, bergandeng tangan, lalu mengangkat tanganya tinggi-tinggi untuk mengangkat terongan tersebut sambil menyanyikan lagu ular naga. Ketika lagu tersebut habis maka tangan kedua anak yang dijadikan terowongan saat lagu habis, anak yang tertangkap kemudian bisa di beri pertanyaan oleh anak yang jaga.

Melalui kegiatan permainan tradisional ular naga panjang ini, dapat melatih kemampuan motorik kasar anak dengan membantu anak untuk mengendalikan tubuh dan dirinya sendiri, dapat melatih anak untuk membaca gerak tubuh, mengerakkan tubuh, dan

yang terpenting dapat melatih perkembangan motorik kasar anak dalam permainan ular naga panjang. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran kemampuan motorik kasar anak dan mempunyai minat serta motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan perasaan yang menyenangkan (Tedjasaputra, 2007:41). Melalui kegiatan permainan ular naga panjang anak usia dini dapat menemukan untuk melatih kemampuan motorik kasar anak, inilah yang menyebabkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Hal ini di dukung hasil penelitian yang dilakukan oleh (Apriani, 2013:2). Yang berjudul Upaya Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Ular Naga Panjang dapat Meningkatkan aspek perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.

TUJUAN

Kegiatan ini bertujuan untuk menerapkan permainan tradisional ular naga panjang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

SOLUSI PERMASALAHAN MITRA

Identifikasi permasalahan mitra, tim merencanakan beberapa solusi yang diharapkan mampu memberikan jalan keluar terhadap masalah yang dihadapi. Solusi tersebut dipaparkan pada tabel berikut :

No	Solusi	Indikator Capaian
1	Recalling pemahaman guru mengenai aktivitas untuk motorik kasar anak	Guru mampu menjelaskan aktivitas ataupun kegiatan untuk pengembangan motorik kasar pada anak
2	Melakukan kegiatan bermain tradisional ular naga panjang di TK tersebut	Terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun
3	Melakukan evaluasi kegiatan permainan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun	Guru mengambil keputusan tentang hasil kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan kompetensi motorik kasar

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. 1. Tahap persiapan dimulai dengan mengurus surat izin kepada sekolah TK Hasanuddin dan surat tugas untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dalam kegiatan persiapan juga dilakukan

koordinasi tim terkait kegiatan pengabdian ; 2. Tahap Pelaksanaan. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama 3 hari. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berbentuk kegiatan permainan ular naga panjang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang dilakukan di TK Hasanuddin. Pada tahap ini juga dilakukan refresh pengetahuan guru mengenai mengenal permainan ular naga panjang ; 3. Tahap Evaluasi. Evaluasi sederhana untuk mengukur mengetahui respon anak dan mengukur kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun setelah kegiatan permainan ular naga panjang dilakukan. Serta untuk mengetahui sejauh mana kegiatan bermanfaat untuk sekolah, orangtua dan anak serta kendala yang dialami selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran sebelum perlakuan adalah metode tanya jawab dan ceramah dengan menggunakan papan huruf dan angka yang ditempatkan didepan kelas. Nilai skor awal pretest dari hasil penelitian melalui pembelajaran dengan memberikan tugas kepada anak usia 5-6 tahun pada kelas A di TK Dharma Wanita Rundeng sebelum diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1
Data pretest dan posttest kelas eksperimen

No	Nama	Pretests Jumlah	Kategori	Posttest Jumlah	Kategori
1	And	11	Berkembang sesuai harapan	22	Belum berkembang
2	Skl	16	Berkembang sangat baik	30	Mulai berkembang
3	Ak	16	Berkembang sesuai harapan	24	Mulai berkembang
4	Al	16	Berkembang sesuai harapan	26	Mulai berkembang
5	Aku	19	Berkembang sangat baik	30	Mulai berkembang
6	Ctk	8	Berkembang sesuai harapan	21	Belum berkembang
7	Cn	10	Berkembang sesuai harapan	24	Belum berkembang
8	Ri	16	Berkembang sangat baik	32	Mulai berkembang
9	Lf	18	Berkembang sangat baik	32	Mulai berkembang
10	Mg	8	Berkembang sesuai harapan	24	Belum berkembang
11	Bhq	16	Berkembang	24	Mulai

			sesuai harapan		berkembang
12	Mk	19	Berkembang sangat baik	28	Mulai berkembang
13	Nd	17	Berkembang sesuai harapan	13	Mulai berkembang
14	Azr	18	Berkembang sesuai harapan	21	Mulai berkembang
15	Skl	16	Berkembang sesuai harapan	24	Mulai berkembang
16	wi	16	Berkembang sesuai harapan	24	Mulai berkembang
17	Tr	19	Berkembang sesuai harapan	24	Mulai berkembang
18	cs	20	Berkembang sesuai harapan	26	Mulai berkembang
19	Gb	12	Berkembang sangat baik	27	Belum berkembang
20	Lk	12	Berkembang sesuai harapan	23	Belum berkembang
21	Ff	17	Berkembang sesuai harapan	26	Mulai berkembang
22	fz	16	Berkembang sangat baik	28	Mulai berkembang
23	Av	11	Berkembang sesuai harapan	26	Belum berkembang
24	An	16	Berkembang sangat baik	30	Mulai berkembang

Tabel 4.2

Distribusi Nilai Maksimum, Minimum, dan Rata-Rata

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Jumlah Hasil Pre-Test	4	8	20	363	15,13	3,493
Jumlah Post-Test	4	21	32	619	25,79	3,230

Pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa nilai minimum hasil pre-test adalah 8 dan maksimum adalah 20 dengan nilai rata-rata 15,13. Sementara nilai minimum hasil post-test adalah 21 dan maksimum 32 dengan rata-rata 25,79

Tabel 4.3

Distribusi Frekuensi Berdasarkan Nilai Pre-Test dan Post-Test

Pre-Test	N	%
Belum Berkembang	7	29,2
Mulai Berkembang	17	70,8
Post-Test		
Berkembang Sesuai Harapan	16	66,7
Berkembang Sangat Baik	8	33,3

Pada Tabel 4.3 sebelum dilakukan intervensi (pre-test) dari 24 responden yang menjadi sampel penelitian terdapat 7 responden yang belum mengalami perkembangan dengan persentase 29,2% dan terdapat 17 responden yang mulai mengalami perkembangan dengan persentase 70,8%. Sedangkan setelah dilakukan intervensi (post-test) dari 24 responden yang menjadi sampel penelitian terdapat 16 responden yang berkembang sesuai harapan dengan persentase 66,7% dan terdapat 8 responden yang berkembang sangat baik dengan persentase 33,3%.

Saran

Saran dari kegiatan yang telah dilakukan adalah permainan ini dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. diperlukan persiapan yang matang dan media serta strategi yang mumpuni untuk penerapan permainan tradisional ular naga panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Anizar. 2012. *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Banda Aceh. FKIP Unsyiah, 278-284, 978-979-19690-0-0
- Apriani, Dian. *Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak kelompok B RA AL Hidayah 2 Tarik sidoarjo*. Artikel jurnal. Vol. 2, 2013.
- Ardini, P. P & Anik, L. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Sebuah Kajian Teori dan Praktik). Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Atik Soepandi, S. Kar. (1994). *Ragam Cipta Mengenal Seni Pertunjukan Jawa Barat*. Bandung: CV. Media
- Berk, E Laura. 2007. *Development Through the Lifespan*, 4th (Newyork: Paerson).
- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: PT Temprint
- Decaprio, R. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum TK dan Standar Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.
- Dwi W, Junita dan Tri Asmawulan. 2010. *Perkembangan Motorik dan Bahasa*. Surakarta: Materi Perkuliahan PG PAUD FKIP UMS.
- Herbert Spencer”Musfiroh, 2008. *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Mutiple Intelligenc pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta : Grasindo
- <http://id.wikibooks.org/wiki/1PermainanBerkelompok1UlarNaga>
- Indraswari, Lolita. *Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kegiatan Mozaik di Taman Kanak-kanak Pembina Agam*. Jurnal Pesona PAUD, Vol. 1.
- Irwan. 2009. *Direktori Permainan Tradisional*. Sumatra Selatan: Dinas Pendidikan, Olah Raga. h. 49.

- Ismail, A. 2012. *Education Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak anda Cerdas, Kreatif, dan Shaleh*. Jogjakarta.
- Lickona, Thomas. 2013. *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- MiftaChun Nur. 2019. *Permainan Tempo Dulu*. Jogyakarta: Java litera. h. 7-8.
- Musfiroh, Tadkiroatun, 2008. *Cerdas Melalui Bermain : Cara Mengasah Multiple Intelligence pada Anak sejak Usia Dini* (Jakarta : Grasindo)
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Papalia, D.E. Neiman. R.D, 2009. *Human Development*, Jakarta : Salemba Medika.
- Rahmadani, Ni Kadek. *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Jawa*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 8, 2014.
- Rahyubi, H. 2014. *Teori-teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran motorik DeProposal Dan Tinjauan Kritis*. Jawa barat.
- Rahyubi, Heri. (2012:1). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Referens.
- Rohmah, Alfi. *Peran Kegiatan Tari untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Muslimat Mazraatul Ulum II Paciran Lamongan*. Artikel Jurnal. Vol. 2, 2013.
- Rudiyanto, Ahmad. *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Pres Lampung,2016.
- Santrock, J. 2007. *Perkembangan anak*. Jilid 1 (edisi kesebelasan). Jakarta. PT Erlanga
- Sofia Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan AUD, hlm. 8-9.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono, R. D. (2013). *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tedjasahputra, Mayke. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : PT Grasindo, 2007
- Usep kustiawas. 2016. *Pengembangan Media pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra, h. 189.
- Wynne, E., & Walberg, H. 1984. *Developing Character: Transmitting Knowledge*. Posen IL: ARI. Diakses 9 April 2008, dari <http://www.widerdom.com/character.html>.
- Yus, Anita. 2011. *Model pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana
- Yusep Mulyana, Anggi Setia Lengkana. 2019. *Permainan Tradisional*, Bandung: Salam Insan Mulia.
- Zulaehah Hidayati. 2010. *Anak Saya Tidak Nakal, Kok*. Yogyakarta: Bentang Pustaka h. 61