

Penerapan Permainan Tradisional Boy-Boyan untuk Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ichsan Kenjeran Kota Surabaya

Ida Rachmayanti, Sunanto, Nanang Rachman Saleh, Mahmudah

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia, KB – TK Al Ichsan Kenjeran Kota Surabaya,
Indonesia

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit 6 April 2021

Direvisi 11 April 2021

Disetujui 1 Mei 2021

Keywords:

*boy-boyan game model,
the result of studying the
theme of "me".*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pembelajaran tematik terintegrasi kurikulum 2013 (kurtilas) dengan menggunakan tema dan model permainan tradisional sebagai salah satu pembelajaran yang menyenangkan, aktif, efektif, dan bermakna bagi anak didik. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model permainan tradisional boy-boyan dalam pembelajaran tematik terintegrasi terhadap hasil belajar tema "diriku". Peneliti memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif mengenai masalah yang diteliti. Hasil penelitian diperoleh anak-anak mampu mengasah kemampuannya untuk membuat strategi di dalam bermain boy-boyan. Kesimpulannya adalah terdapat keefektifan model permainan tradisional boy-boyan dalam mengembangkan motorik kasar anak didik kelompok B di TK Al-Ichsan Kenjeran kota Surabaya.

Abstract

This research is motivated by the importance of integrated thematic learning curriculum themes and 2013 by using the model of traditional games a learning a fun, active, effective, and meaning for students. Purpose of this study was to determine the effectiveness of the existing models in the game Boy-Boyan integrated thematic learning on learning outcomes theme of "Me". This research use descriptif kwalitatif method. It use kwalitatif data and spelled out with descriptif about the problem have been researched. The result of this research, the students could to make game strategy and their leg stronger because often be used to run. The conclusions is there is effectiveness of the models Boy-Boyan games could the grow up of students motoric of TK Al-Ichsan Kenjeran Surabaya City. The teacher have to active in this activity and give them the sample before this game was done.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan adalah proses bimbingan yang sangat menentukan bagi corak pertumbuhan dan perkembangan seorang individu menuju kedewasaan. Artinya pendidikan menjadi kebutuhan dasar bagi peradaban manusia dalam rangka mendidik proses pembinaan potensi untuk pengembangan kepribadian melalui transformasi nilai-nilai kebudayaan (UU Sisdiknas, 2003). Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun (Suyanto, 2005). Dimana pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. (Elyana, 2018)

Program pendidikan usia dini untuk anak-anak pada masa prasekolah bertujuan untuk memberikan kristalisasi moral dan norma yang sesuai dengan nilai-nilai masyarakat yang kelak akan menjadi pandangan hidup dan sikap anak. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik, kognitif. Undang-undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 tertulis bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang ditujukan bagi 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 yang lebih lanjut (Elyana, 2019).

Bermain adalah pengalaman yang menyenangkan bagi anak (Rodhiyah, 2021). Hampir seluruh waktu anak dihabiskan untuk bermain sehingga tidak dapat disangkal bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak terlepas dari kehidupan anak. Bagi anak bermain merupakan aktifitas, termasuk bekerja kesenangan dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia (Elyana, 2020). Permainan tradisional sudah banyak ditinggalkan orang. Terlebih disaat perkembangan teknologi semakin pesat saat ini. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat yang sederhana tanpa mesin asalkan anak tersebut sehat maka mereka bisa ikut bermain. Dalam bermain anak akan memperoleh pengalaman yang bermanfaat. Perkembangan motorik menurut pendapat Hurlock bahwa selama 4-5 tahun pertama anak dapat mengendalikan gerakan kasar, seperti melompat, berlari, berjalan dan sebagainya (Herdina, 2017).

Permainan tradisional anak seperti boy-boyan diharapkan dapat merangsang perkembangan motorik anak. Samsudin (2008) berpendapat bahwa motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini tergolong pada kemampuan gerak dasar (Sumantri, 2005).

Pengembangan motorik untuk anak usia dini dilakukan dengan metode bermain, melalui permainan anak dapat berkembang kemampuan yang dimilikinya diantaranya adalah melalui permainan tradisional. Penggunaan permainan tradisional menjadi salah satu cara mengatasi masalah perkembangan pada anak usia dini, termasuk permasalahan perkembangan motorik kasar anak usia dini (Agustiningrum, 2020) adalah dengan menggunakan permainan boy-boyan. Permainan boy-boyan merupakan permainan tradisional yang berasal dari provinsi Jawa Barat khususnya daerah Sunda. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki. Tentu saja bukan dikhususkan anak laki-laki tetapi anak perempuan juga bisa bermain boy-boyan.

METODE

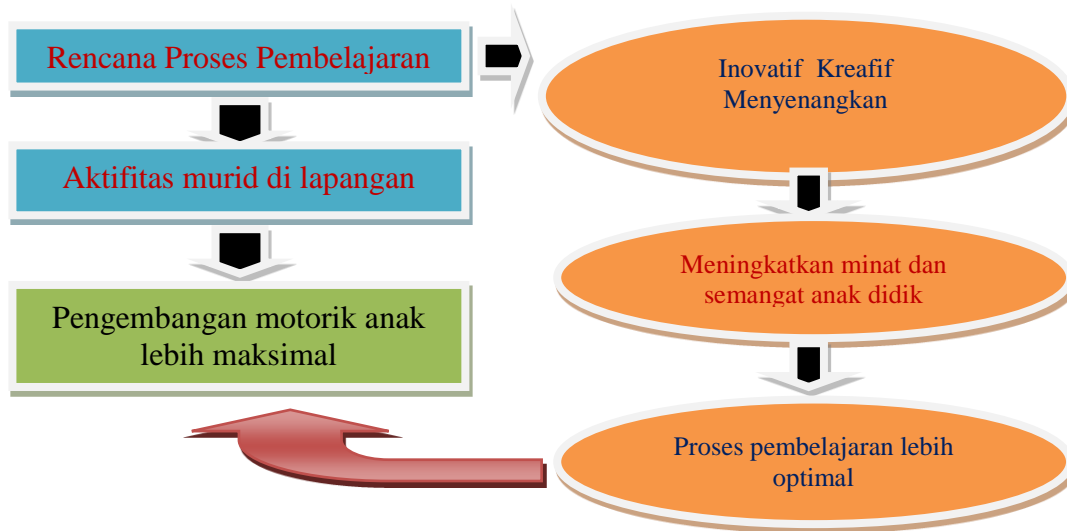
Jenis penelitian yang dilakukan di TK Al-Ichsan Kenjeran kota Surabaya secara metodologis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena peneliti akan memaparkan data yang diperoleh dengan menggunakan kata-kata, gambar dan bukan angka. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis deskriptif kualitatif.

Dalam menentukan subjek penelitian, peneliti menggunakan purposive yaitu peneliti memilih subjek penelitian dengan sengaja atas pertimbangan-pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak diperoleh. Pemilihan kelompok subjek didasarkan atas pertimbangan bahwa subjek penelitian yang dipandang memiliki sangkut paut dan dianggap paling tahu tentang kajian yang akan diteliti. Sehingga peneliti akan lebih mudah mendapat data yang sesuai dengan apa yang mejadi harapan peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan adanya hubungan timbal balik antara guru dan anak didik. Anak didik diarahkan sebelum mereka melakukan kegiatan permainan tradisional boy-boyan. Sering kali materi yang diberikan guru kurang tertanam kuat dalam benak anak didik dikarenakan terbatasnya guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan membosankan bagi anak didik. Oleh karena itu guru diharapkan memiliki daya kreatifitas dan inovatif (Sujiono, 2005) dalam melakukan proses pembelajaran praktik di lapangan atau di luar ruangan. Sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna bagi anak didik dengan mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran.

Berdasarkan analisa ini dapat disimpulkan bahwa dengan permainan tradisional boy-boyan dapat menarik minat siswa dan semangat pendidik dalam melakukan pembelajaran sehingga upaya untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di *TK Al-Ichsan Kenjeran kota Surabaya* dapat tercapai dengan maksimal.



Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi langkah – langkah penelitian sebagai berikut :

- a. Pada langkah pertama merupakan kegiatan awal dalam kegiatan pelaksanaan bermain boy-boyan dengan adanya penyusunan RPPH disesuaikan dengan tema. Guru cermat dalam melihat silabus yang belum disampaikan kepada anak didik. Guru membuat RPPH nya dengan tema yang sesuai dengan silabus tersebut.
- b. Pada langkah kedua guru sudah memasuki langkah awal kegiatan pembelajaran di dalam kelas yakni menjelaskan dan mengenalkan nama alat alat yang digunakan untuk bermain boy-boyan dan bagaimana cara penggunaannya.
- c. Pada langkah ketiga guru mendemonstrasikan kepada anak bagaimana cara melempar bola dan menyusun kayu ringan berbagai macam bentuk (lingkaran, persegi, segitiga) yang baik dan benar pada garis lingkaran yang sudah dibuat sebelumnya.
- d. Pada tahap keempat tidak jauh berbeda dengan tahap ketiga, dimana guru harus bisa menjelaskan posisi untuk melempar bola yang baik dan benar sesuai dengan bentuk bangunan.
- e. Dan pada langkah terakhir guru hendaknya melakukan kegiatan evaluasi yang telah dilakukan dimana guru mengajak anak berkomunikasi tentang kegiatan pembukaan sampai kegiatan pembelajaran penutup.

Mengembangkan kegiatan bermain boy-boyan bisa dengan mudah dilakukan dengan anak usia dini dan bisa juga sulit untuk dilakukan oleh anak didik. Upaya yang dilakukan guru dapat mengajarkan kegiatan bermain boy-boyan dengan baik yang kemudian anak anak mengulangi beberapa kali sehingga anak mampu melakukan kegiatan bermain boy-boyan tersebut dengan benar dan baik (Triharso, 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penyajian data yang dilakukan peneliti dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam upaya mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui bermain boy-boyan pada kelompok di TK Al-Ichsan Kenjeran kota Surabaya dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional boy-boyan dapat berjalan efektif ditandai dengan adanya pengembangan motorik kasar anak kelompok B TK Al-Ichsan Kenjeran Kota Surabaya. Kepada anak didik hendaklah dalam melakukan pembelajaran permainan boy-boyan. Anak didik harus mengikuti aturan yang telah dijelaskan oleh guru sebelumnya sehingga mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso (2018). *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*.
- Agustiningrum, M. D. B., & Rohidi, T. R. (2020). Strategi Pengembangan Motorik Anak Usia 5-8 Tahun dan Penanaman Karakter Tanggung Jawab Melalui Tari Nawung Sekar. *Sentra Cendekia*, 1(1), 15-21.
- Bambang Sujiono, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Elyana, L. (2020). Manajemen Parenting Class Melalui Media E-Learning. *Sentra Cendekia*, 1(1), 29-35.
- Elyana, Luluk, et al. "Analysis of parent's discriminant partnership in the success of implementation of good school governance." *MATEC Web of Conferences*. Vol. 205. EDP Sciences, 2018.

Elyana, Luluk, Tri Joko Raharjo, and Ekonomi Akuntansi Agus Wahyudin. "Determinant of Good School Governance Factor in Stakeholder Cooperation Mediation on Pervormance Improvement." *Interciencia Journal* 44.1 (2019): 2-11.

Herdina Indrijati, M.Psi.(2017), dkk. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*.

Rodhiyah, Rodhiyah, Luluk Elyana, and Didik Ardi Santoso. "Peningkatan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Kegiatan Cuci Tangan Bergantian di Kelompok Bermain Kasih Ibu Gringsing Batang." *Sentra Cendekia* 1.2 (2020): 36-42.

Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.

Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.

Slamet Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

UU RI Nomor 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional.