

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA MODIFIKASI DI PAUD NUR AMIN RIDWAN GADINGMANGU PERAK JOMBANG

Sih Maryati

Jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: sihmaryati70@gmail.com

Mas'udah

Jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: Mas'udah@yahoo.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan sunda manda modifikasi di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang. Subyek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang yang berjumlah 13 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yaitu berdasarkan analisis refleksi pada siklus. Hasil dari penelitian ini pada siklus I, aktivitas guru menunjukkan persentase 81,25% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 93,75%. Aktivitas anak pada siklus I sebesar 75% meningkat menjadi 93,75% pada siklus II. Nilai rata-rata kemampuan motorik kasar anak pada siklus I sebesar 61,53% dan pada siklus II meningkat menjadi 92,07%. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional sunda manda modifikasi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang.

Kata Kunci : Kemampuan Motorik Kasar, Permainan Sunda Manda Modifikasi.

Abstract

This classroom action research aims to describe the abusive motor abilities of children through modified Sunda manda games in PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang. The subject of this research is children aged 5-6 years in PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang, amounting to 13 children. Data collection techniques use observation and documentation. Technique of data analysis this research use descriptive statistic that is based on analysis of reflection on cycle. The result of this research in cycle I, teacher activity showed percentage 81,25% then in cycle II increased to 93,75%. The activity of children in the first cycle of 75% increased to 93.75% in cycle II. The mean value of abusive motor abilities of children in cycle I was 61.53% and in cycle II increased to 92.07%. Based on the above description it can be concluded that through the traditional game modified sunda manda modifications can improve the motor skills of rough at children aged 5-6 years in PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang.

Keywords: Gross Motor, Sunda Manda Modification Game

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang sangat penting, anak usia dini memerlukan bimbingan dan stimulasi yang tepat untuk bisa tumbuh dan berkembang secara optimal. Pentingnya masa usia dini membuat guru dan orang tua perlu memerlukan stimulasi agar perkembangan anak dapat optimal. Stimulasi yang diberikan sejak dini akan berdampak saat dewasa kelak.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak adalah aspek perkembangan motorik kasar. Motorik kasar merupakan ketrampilan anak dalam menggerakkan dan menyeimbangkan tubuhnya (Fadlillah, 2012: 38). Hal ini mencakup semua gerakan yang dilakukan

oleh tubuh untuk menggerakkan dan menyeimbangkan tubuhnya seperti melompat, mendorong, melempar, menendang, menangkap dan lain sebagainya.

Sujiono (2007:13) mengungkapkan bahwa motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan aktivitas tangan, kaki dan seluruh tubuh anak serta gerakan ini mengandalkan kematangan dalam berkoordinasi. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupannya kelak, misalnya anak dibiasakan untuk trampil berlari atau memanjat maka jika anak sudah lebih besar akan senang berolahraga. Banyak cara yang dilakukan untuk melatih koordinasi anak karena anak yang

kurang trampil dalam menggerakkan kai, tangan maka akan sangat berpengaruh dalam kemampuan lainnya.

Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri anak (Richard, 2013:18). Pengembangan motorik yang baik akan meningkatkan kemampuan dan kekuatan otot-otot anak. Perkembangan otot tersebut perlu diimbangi dengan perkembangan dalam mengkoordinasikan gerakan antar otot yang satu dengan otot yang lainnya, karena jika perkembangan motorik kasar berkembang dengan baik maka akan sangat membantu dalam aspek yang lainnya. .

Menurut Sujiono dkk (2009:121) ada lima unsur-unsur motorik kasar yaitu kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan. Unsur-unsur itu identik dengan unsur-unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Depdinas (2004:1) bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Ada hubungan yang saling mempengaruhi antara kebugaran tubuh, ketrampilan, dan kontrol motorik. Kebugaran tubuh yang berhubungan dengan kesehatan meliputi daya tahan, kekuatan otot, daya tahan otot, kelenturan dan kompetensi tubuh sedangkan kebugaran jasmani yang berhubungan dengan ketrampilan meliputi kecepatan, daya, keseimbangan, kelincahan, koordinasi dan kecepatan reaksi, yang mana ketrampilan ini bisa dikembangkan melalui kegiatan melompat, meloncat, berlari dan berbagai macam kegiatan yang lainnya.

Terdapat tiga jenis gerakan dasar yang perlu dikembangkan kepada anak, yaitu gerakan lokomotor (gerakan berpindah tempat), non lokomotor (gerakan tidak berpindah tempat) dan manipulative (gerakan karena ada sesuatu yang digerakkan). Gerakan lokomotor mencakup gerakan berjalan, berlari dan meloncat. Sementara gerakan non lokomotor mencakup gerakan mendorong, menarik, menekuk, dan memutar. Selanjutnya gerakan manipulative mencakup melempar, menangkap, menyepak, memukul dan gerakan lain yang berkaitan dengan lemparan dan tangkapan (Sujiono dkk.2007:5.3).

Berdasarkan permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang standar isi Pendidikan Anak Usia Dini, dicantumkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun lingkup perkembangan motorik kasar adalah melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan,

melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam melakukan tarian atau senam, melakukan permainan fisik dengan aturan, trampil menggunakan tangan kanan dan kiri, dan melakukan kegiatan kebersihan diri (lampiran I Permendikbud No.137:21). Hal ini menunjukkan bahwa anak usia 5-6 tahun harus sudah tercapai kemampuan diatas jika aspek tersebut belum berkembang secara optimal maka perlu diupayakan agar tahapan perkembangan tersebut tercapai.

Kenyataan yang ada di lapangan peningkatan kemampuan motorik kasar di usia 5-6 tahun belum optimal dalam peningkatan keterampilan melompat, sebagian besar anak masih belum bisa melompat dengan dua kaki seimbang tanpa jatuh serta belum bisa melompat dengan satu kaki seimbang tanpa jatuh, keseimbangan yang dimiliki anak masih kurang, serta anak kurang percaya diri untuk melakukan melompat diatas ketinggian dan masih ragu-ragu dalam melakukannya.

Menurut kajian peneliti terdapat dua faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi. Pertama, kurangnya ruang gerak anak, rumah yang berdekatan sehingga tidak ada tempat bermain, kecanggihan teknologi dengan banyak permainan game lewat HP maupun komputer menyebabkan anak malas bergerak. Faktor kedua adalah pembelajaran yang diberikan hanya dilaksanakan sebagai kegiatan tambahan saja dan masih terintegrasi dengan kegiatan yang lain, menyebabkan anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran motorik kasar sehingga dapat menghambat perkembangan motoriknya, oleh karena itu motorik kasar anak perlu dikembangkan dengan berbagai aktivitas yang merangsang anak untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran, terutama dengan bermain dan permainan masih jarang diterapkan di PAUD Nur Amin Ridwan. Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar khususnya kemampuan melompat anak perlu dilakukan tindakan penelitian kelas dengan menerapkan permainan yang dalam penelitian ini digunakan adalah permainan modifikasi sunda manda.

Pentingnya perkembangan motorik kasar terutama dalam melompat merupakan suatu hal yang tidak dapat diabaikan, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar guru dapat mengantisipasi hal-hal yang dapat mengganggu perkembangan anak. Hal ini dapat dilakukan melalui permainan yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Salah satu permainan yang dapat menstimulasi anak untuk menstimulasi anak dalam melompat adalah dengan permainan tradisional sunda manda modifikasi..

Dipilihnya permainan modifikasi sunda manda adalah permainan sunda manda tersebut menjadi alat untuk rangsangan bagi anak didik untuk memberikan respon yang diinginkan melalui media pembelajaran. (Achroni, 2006:121) Adapun tujuan permainan tradisional sunda manda sebagai pembelajaran kemampuan motorik kasar anak adalah sebagai berikut: (1) situasi pembelajaran lebih kondusif, karena anak dilibatkan secara penuh dalam pembelajaran, (2) guru menggunakan metode bermain, sehingga pembelajaran berpusat pada anak dan anak terlibat aktif dalam pembelajaran (3) anak akan termotivasi dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional.

Penelitian yang relevan sebelumnya adalah penelitian Efi Febriani (2015) dengan judul Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali pada TK A usia 5-6 tahun di TK Al Hidayah Plaosan, dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan pada akhir siklus II semua aspek dan kriteria kreatifitas anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dari hasil penelitian diatas, terbukti bahwa penggunaan permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan kekuatan dan keseimbangan anak pada kelompok usia 5-6 tahun di TK Al Hidayah Plaosan. Perbedaan penelitian adalah sebagai berikut penelitian Efi Febriani (2015) menggunakan permainan lompat tali sedangkan penelitian di PAUD Nur Amin Ridwan menggunakan permainan modifikasi sunda manda dimana anak diminta untuk melompat dengan satu dan dua kaki seimbang tanpa jatuh.

Dari uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan sunda manda modifikasi pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang. Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimanakah aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional sunda manda modifikasi pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang? 2) bagaimanakah aktivitas anak dalam pembelajaran menggunakan permainan sunda manda modifikasi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang? 3) apakah melalui permainan tradisional sunda manda modifikasi mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang?

Adapun tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional sunda manda modifikasi pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang. 2) untuk mendeskripsikan aktivitas anak dalam pembelajaran menggunakan permainan tradisional sunda manda modifikasi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang. 3) untuk mengetahui apakah kegiatan permainan tradisional sunda manda modifikasi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang.

Pengertian motorik kasar menurut Sujiono, (2009:12.3) adalah gerakan fisik yang melibatkan otot-otot besar, seperti lengan, kaki dan leher. Motorik kasar memiliki ukuran otot yang terlibat, jumlah tenaga yang dikeluarkan atau lebarnya ruang yang dipakai untuk melaksanakan gerakannya. Permainan modifikasi adalah suatu versi khusus dari permainan yang beberapa aturan tertentu telah berubah disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pemainnya, pengalamam-pengalaman khusus dari para pemain, serta fasilitas dan perlengkapan yang tersedia (Wati, 2012:168), Adapun permainan modifikasi sunda manda yang dimaksud peneliti merupakan permainan yang dimodifikasi dengan jalan permainan sunda manda tradisional yang biasanya menggunakan alas tanah diganti dengan alas dari spons yang bernomor mulai dari 1 sampai 8, rintangan tali karet dengan tiang kecil yang tingginya mulai dari 10 cm, 20 cm, 30 cm, dan 40 cm, cara bermain sunda manda modifikasi adalah anak disuruh melompat dengan dua kaki diatas rintangan tali karet mulai dari angka 1, 2, 3, 4, kemudian melompat dengan satu kaki dari nomor 6, 7, 8 dan berhenti di nomor 5, kemudian kembali lagi pada nomor 4, 3, 2, 1 melompat menggunakan dua kaki diatas rintangan tali karet. Anak yang dianggap berhasil jika anak menyelesaikan permainan itu dengan mampu melompat dengan dua kaki dan satu kaki seimbang tanpa jatuh.

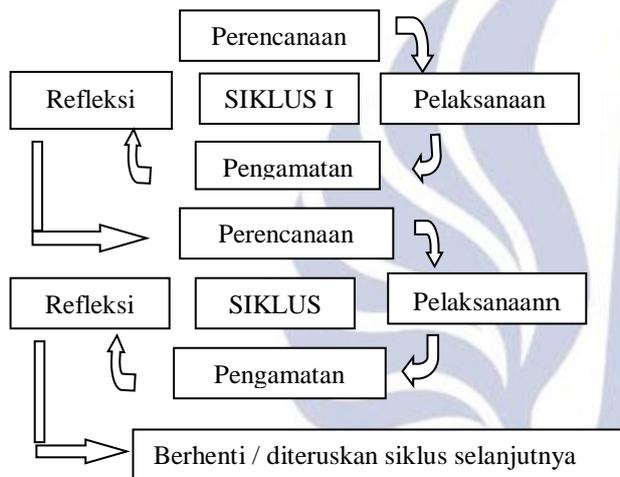
Penelitian ini sesuai dengan pendapat Tedja Saputra (2011:11) bahwa bermain memungkinkan anak untuk bereksplorasi terhadap kemungkinan yang ada, untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam melompat dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan, sehingga dengan secara tidak langsung anak tertarik dan menikmati permainan atau kegiatan tersebut, sedangkan permainan sunda manda

merupakan kegiatan yang sangat sederhana untuk dilakukan agar anak merasa senang.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang yang berupaya memberikan gambaran secara sistematis dan akurat serta dapat mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sunda manda pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang.

Menurut Arikunto (2016:42), secara garis besar model penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2016: 42)

Tempat penelitian ini dilaksanakan di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Jombang tahun pelajaran 2017/2018. Subyek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 13 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi (pengamatan) dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan motorik kasar. Pengamatan dilakukan selama kegiatan berlangsung dan dibantu oleh dua teman sejawat. Dalam penelitian yang dilaksanakan selain data berupa catatan tertulis juga dilakukan pendokumentasian berupa foto, foto ini dapat dijadikan bukti otentik bahwa pembelajaran benar-benar berlangsung.

Teknik analisis data berlangsung dari awal penelitian yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas guru, dan aktivitas anak berupa skor dengan rumus sebagai berikut:

Untuk mengetahui aktivitas guru rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase keberhasilan tindakan.

F = Skor yang diperoleh guru dalam aktivitas guru

N = Skor maksimum aktivitas guru.

Untuk mengetahui aktivitas anak rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase keberhasilan tindakan.

F = Skor yang diperoleh anak dalam aktivitas anak

N = Skor maksimum aktivitas anak

Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase keberhasilan tindakan.

F = Jumlah anak yang memperoleh skor 3 dan 4

N = Jumlah anak dalam satu kelas

Menurut Arikunto (2010:192) untuk mengetahui keberhasilan dalam menganalisis data digunakan kriteria keberhasilan pada lembar observasi yaitu sebagai berikut: kurang sekali: 0% - 20% ; kurang: 21%-40 ; cukup: 41% - 60% ; baik : 61% -80% ; sangat baik: 81% - 100%. Selanjutnya data aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan sunda manda yang diperoleh di analisis dengan menggunakan statistik deskriptif.

Data yang diperoleh kemudian dibuat tabel statistik yang kemudian dideskripsikan. Hal ini dilakukan agar terlihat jelas bagaimana peningkatan aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan motorik kasar anak dari siklus I ke siklus II. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila $\geq 80\%$ dari jumlah anak usia 5-6 tahun di PAUD Nur Amin Ridwan Perak Jombang yaitu 10 anak telah berkembang sesuai dengan harapan atau telah mampu melakukan aktivitas yang diperintah guru secara mandiri. Apabila pada siklus I belum tercapai maka penelitian ini berlanjut pada siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas berdasarkan 2 siklus, siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan satu pertemuan memerlukan waktu 2 hari, peneliti menggunakan tahap-tahap penelitian antara lain tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

Tahap perencanaan peneliti menyiapkan (a) rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) (b) rencana program pembelajaran harian (RPPH) (c) permainan sunda manda modifikasi (d) lembar aktivitas guru (e) lembar aktivitas anak (f) lembar kemampuan motorik kasar.

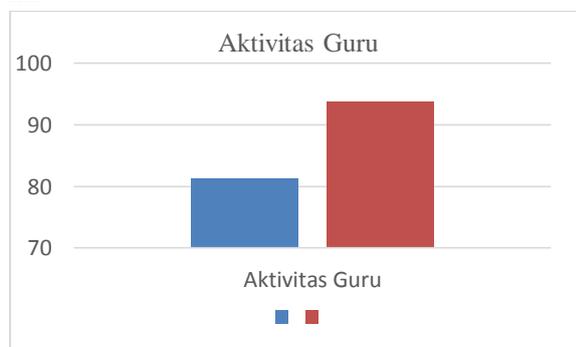
Selama pelaksanaan peneliti mengambil data dan dilanjutkan mengolah data. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa peneliti harus melanjutkan pada siklus II. Kemudian peneliti merancang tindakan pada siklus II berupa RPPM dan RPPH, setelah itu peneliti melaksanakan siklus II. Hasil rekapitulasi aktivitas guru, aktivitas anak, kemampuan motorik kasar tercantum pada tabel dan grafik dibawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

| No | Pencapaian | Pertemuan 1 | | Pertemuan 2 | | Rata2 |
|----|------------|-------------|-------|-------------|-------|-------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | |
| 1 | Siklus I | 81,23 | 87,50 | 81,25 | 87,50 | 84,37 |
| 2 | Siklus II | 87,50 | 87,50 | 87,50 | 93,75 | 87,40 |

Aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase sebesar 81,75% meningkat menjadi 93,75% pada siklus II. Perolehan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan.

Dari tabel diatas digambarkan grafik dibawah ini:



Grafik 1. Rekapitulasi aktivitas guru siklus I dan siklus II

Dari grafik diatas diketahui terjadi peningkatan aktivitas guru sebesar 12 % dari siklus I ke siklus II.

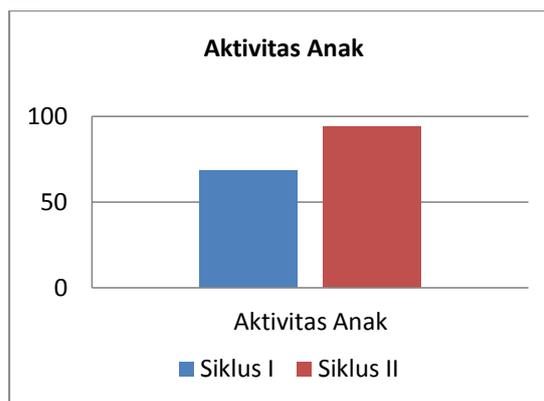
Untuk aktivitas anak pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I dan Siklus II

| No | Pencapaian | Pertemuan 1 | | Pertemuan 2 | | Rata2 |
|----|------------|-------------|-------|-------------|-------|-------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | |
| 1 | Siklus I | 68,75 | 75,00 | 75,00 | 75,00 | 71,87 |
| 2 | Siklus II | 81,25 | 81,25 | 87,50 | 93,75 | 87,40 |

Aktivitas anak pada siklus I memperoleh persentase sebesar 68,75% meningkat menjadi 93,75% pada siklus II. Perolehan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan.

Dari tabel diatas digambarkan grafik dibawah ini:



Grafik 2. Rekapitulasi aktivitas anak siklus I dan siklus II

Dari grafik diatas diketahui terjadi peningkatan aktivitas anak sebesar 30 % dari siklus I ke siklus II.

Hasil pengamatan kemampuan motorik kasar melalui permainan modifikasi sunda manda pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan di bandingkan dengan pertemuan 1, hasil pengamatan kemampuan motorik kasar melalui permainan modifikasi sunda manda dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Modifikasi pada Siklus I dan Siklus II

| No | Pencapaian | Prt 1 | Prt 2 | Rata2 |
|----|------------|-------|-------|-------|
| 1 | Siklus I | 50,00 | 61,53 | 55,76 |
| 2 | Siklus II | 80,76 | 92,07 | 86,41 |

Kemampuan motorik kasar anak pada siklus I memperoleh persentase sebesar 50,00% meningkat menjadi 92,07% pada siklus II. Perolehan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan.

Dari tabel diatas digambarkan grafik dibawah ini:



Grafik 3. Rekapitulasi kemampuan motorik kasar siklus I dan siklus II

Dari grafik diatas diketahui terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar sebesar 23,32% dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan hasil observasi di atas terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar dari siklus I ke siklus II dikarenakan guru memberikan pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Partini (2014) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Sunda Manda Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Ganti Warno Klaten. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar sebesar 15,74%. Peningkatan tersebut sesuai dengan konsep teori oleh Sujiono (2007) bahwa kegiatan permainan modifikasi sunda manda akan membuat permainan lebih menyenangkan bagi anak. Selain itu sesuai pendapat Teja Saputra (2001) yang menyatakan bahwa permainan modifikasi sunda manda dapat meningkatkan kemampuan melompat anak khususnya unsur kekuatan, keseimbangan tubuh dan kelincahan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan sunda manda modifikasi efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam motorik kasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini berdasarkan data aktivitas guru pada siklus I sebesar 81,25% dan meningkat pada siklus II sebesar 93,75%.

2. Aktivitas anak mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini berdasarkan data aktivitas anak pada siklus I sebesar 68,75% dan meningkat pada siklus II sebesar 93,75%.
3. Permainan sunda manda dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang. Hal ini berdasarkan data kemampuan motorik kasar anak pada siklus I sebesar 50,00% dan meningkat pada siklus II sebesar 92,07%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Partini (2014) yang berjudul Peningkatan Motorik Kasar Melalui Permainan Sunda Manda Tradisional Di TK Pertiwi Ganti Warno Klaten, dimana kesimpulan penelitian adalah melalui permainan sunda manda tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Pertiwi Ganti Warno Klaten.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan sunda manda modifikasi efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan indikator melompat dengan satu kaki seimbang tanpa jatuh dan melompat dengan dua kaki seimbang tanpa jatuh.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAUD

Perlunya membuat perencanaan secara matang dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar sehingga anak dapat menerima pembelajaran dengan baik, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan, serta memberi stimulus seperti motivasi sehingga anak berani dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran motorik kasar, selanjutnya guru menyampaikan materi dan tahap-tahap kegiatan dengan jelas dan berurutan, selain itu mengondisikan anak dan menenangkan anak sebelum kegiatan dimulai sangatlah penting.

2. Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan permainan modifikasi sunda manda sebagai kegiatan untuk meningkatkan motorik kasar selain indikator melompat dengan satu kaki dan dua kaki.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta .
- Depdiknas. (2015). *Pedoman Penilaian*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Direktorat Pendidikan TK dan SD, 2008. *Pengembangan Motorik Kasar Anak*, Jakarta: Dirjen MPDM, Depdiknas.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Richard, Decaprio. 2013. *Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Pres.
- Sujiono, Bambang Dkk. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Depdiknas. Universitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Tedja Saputra, Maykes S. 2001. *Bermain, Mainan dan permainan*. Jakarts: PT Gramedia widia Sarana Indonesia