

**PERMAINAN TRADISIONAL KUCING DAN TIKUS
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK LOKOMOTIF
DI TAMAN KANAK-KANAK LEMBAGA KESEJAHTERAAN IBU DAN
ANAK (LKIA) I PONTIANAK**

Emi Muharni, Heriansyah, M.Pd, Diana, M.Pd
Program Studi Magister PG – PAUD, FKIP Universitas Muhammadiyah Pontianak
Email: Emi.Cheese@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh permainan yang ada tidak mengarah pada peningkatan gerak lokomotif anak. Anak tidak diajarkan untuk lari-larian atau bermain dengan permainan tradisional yang melibatkan banyak gerak serta tata cara permainan. Permainan yang dilaksanakan cenderung pasif dalam arti anak tidak dituntut untuk bergerak banyak, hanya bermain permainan yang disediakan di sekolah, tanpa ada alternatif tambahan sehingga terkesan seadanya, misalnya: bermain ayunan, plosotan, dan lain sebagainya. Penelitian ini, menggunakan metode deskriptif dan pendekatan kualitatif dalam bentuk PTK. Tempat penelitian di Taman Kanak-kanak LKIA I Pontianak. Pengumpulan data dengan teknik: observasi dan dokumentasi. Alat yang digunakan adalah lembar observasi dan dukumentasi. Hasil penelitian (1) Pelaksanaan Permainan tradisional kucing dan tikus dengan pergerakan Lokomotif yaitu guru mengarahkan dan memberikan penjelasan singkat mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan atau dilaksanakan, setelah anak memahami penjelasan tersebut guru dan peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan gerak Lokomotif tersebut (2) Terdapat peningkatan kemampuan gerak lokomotif pada siklus II pertemuan 1 sudah mengalami peningkatan 28%. pertemuan ke 2 mengalami peningkatan 31%, dan pada siklus III pertemuan 1 mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu 86%. Disarankan: (1) Diharapkan kepada sekolah untuk memberikan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran gerak Lokomotif, dengan gerak Lokomotif tersebut dapat meningkatkan hasil belajar anak (2) Diharapkan guru dapat menerapkan gerak Lokomotif yang dapat menunjang proses pembelajaran dalam hal meningkatkan kemampuan (3) Diharapkan kepada anak agar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan supaya anak lebih bersemangat dalam menerima pelajaran.

Kata Kunci: Permainan tradisional kucing dan tikus, kemampuan gerak lokomotif

Pendidikan sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa diharapkan mampu memberikan peran andilnya dalam meningkatkan pembangunan. Karena itu, pendidikan haruslah mampu memberikan kontribusi yang nyata terhadap pembangunan. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan formal. Taman

Kanak-kanak merupakan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Disamping itu, anak-anak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani serta rohani anak yang nantinya dapat bermanfaat dan menentukan

keberhasilan anak mengikuti pendidikan selanjutnya.

Pendidikan jasmani yang berorientasi pada edukasi, mengarahkan kegiatan anak melalui pemenuhan kebutuhan pada diri anak disamakan dengan tahap perkembangan fisik dan mentalnya. Setiap kelompok anak diarahkan pada gerak yang dibutuhkannya, misalnya bagi anak usia di bawah lima tahun perlu dikembangkan kemampuan pengaturan tubuh, dan bagi anak usianya di atas lima tahun perlu dikembangkan dasarnya, sementara bagi anak lebih dewasa diarahkan pada -ketarampilan khususnya, seperti cabang-cabang olahraga tertentu.

Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh pendidik/guru untuk meningkatkan kemampuan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu kemampuan dasar tersebut adalah kemampuan fisik motorik dengan maksud untuk melatih motorik kasar dan halus, sehingga anak mampu mengontrol gerak tubuhnya serta meningkatkan ketahanan tubuh supaya memiliki kesehatan jasmani dan rohani (Isjoni, 2010: 64).

Dari pendapat tersebut makan gerak lokomotor merupakan sebagai gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Bentuk gerakan fisik yang dilakukan oleh anak antara lain berjalan, berlari, berjingkat melompat dan meloncat, berderap, merayap dan memanjat atau gerak lokomotor juga dapat diartikan bahwa gerak lokomotor merupakan akifitas memindahkan melakukan gerakan.

Gerak lokomotif bagi anak usia dini memberikan manfaat tersendiri yaitu sebagai stimulasi bagi perkembangan motorik anak, perkembangan gerak lokomotif ini

harus lah di imbangi dengan permainan yang merangsang gerak lokomotif, salah satu permainan tersebut adalah permainan tradisional kucing dan tikus, dimana pada permainan tradisional kucing dan tikus anak banyak melakukan gerak lokomotor yang berfungsi sebagai stimulasi perkembangan motorik anak.

Berdasarkan observasi, peneliti menemukan bahwa permainan di Taman Kanak-kanak LKIA I Pontianak bahwa permainan yang ada tidak mengarah pada peningkatan gerak lokomotif anak, anak tidak diajarkan untuk lari-larian atau bermain dengan permainan tradisional yang melibatkan banyak gerak serta tata cara permainan. Permainan yang disediakan cenderung pasif dalam arti anak tidak dituntut untuk bergerak banyak, hanya bermain permainan yang disediakan disekolah, tanpa ada alternatif tambahan sehingga terkesan seadanya, adapun permainan yang ada di Taman Kanak-kanak LKIA I Pontianak seperti: bermain ayunan, plosotan, dan lain sebagainya. Dari sini peneliti merasa tertarik untuk meliti lebih jauh dengan judul ” Permainan tradisional kucing dan tikus dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotif anak usia dini di Taman Kanak-kanak LKIA 1 Pontianak”

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian “*Classroom Action Research*” atau penelitian tindakan kelas yang berkaitan dengan pembelajaran dan dilaksanakan dalam sebuah kelas. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas, yaitu sebagai upaya untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari

kegiatan pelaksanaan tugas sehari-hari di kelas

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap orang dengan lingkungannya, berinteraksi dengan mereka, memahami dan menafsirkan mereka tentang dunia di sekitarnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Kegiatan perencanaan ini meliputi pertemuan peneliti dan guru dilaksanakan pertemuan pertama 18 September 2013 dan pertemuan kedua 20 September 2013 di Taman Kanak-kanak LKIA I Pontianak. Pada kesempatan tersebut, peneliti berdiskusi dengan guru kelas terutama hal-hal yang dilakukan pada kegiatan pelaksanaan tindakan siklus 1. Hal-hal yang didiskusikan antara lain:

- a. Peneliti menyamakan persepsi dengan guru kelas mengenai penelitian yang akan dilakukan.
- b. Peneliti mengusulkan menggunakan gerak Lokomotif dalam permainan tradisional kucing dan tikus.
- c. Peneliti mengusulkan observasi sebagai instrumen pokok penilaian tentang pemahaman anak terhadap pembelajaran gerak Lokomotif.

Adapun kegiatan pembelajaran melalui permainan kucing dan tikus dengan membuat rencana dengan menyesuaikan tema, setelah itu peneliti membuat langkah-langkah pelaksanaan melalui RKH yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sedangkan perencanaan pembelajaran permainan tradisional kucing dan tikus yang guru buat seperti mendiskripsikan keterkaitan antara materi pelajaran yang akan dituangkan dalam suatu konsep yang disajikan dalam beberapa paket satuan informasi antara lain

perencanaan dan persiapan pembelajaran (RKH), penyusunan perangkat mengajar, perencanaan penilaian siswa, penyusunan keterkaitan konsep materi pelajaran. Sebelum melaksanakan proses pembelajarannya, ada beberapa hal yang direncanakan dan disiapkan pada siklus 1

Siklus II

Kegiatan perencanaan ini pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 yang dilaksanakan pada hari Senin, 23 September 2013 dan hari Selasa, 24 September 2013. Adapun pada kesempatan tersebut, peneliti berdiskusi dengan guru kelas terutama mengenai hal-hal yang akan dilakukan pada kegiatan pelaksanaan tindakan siklus II. Hal-hal yang didiskusikan antara lain:

- a. Peneliti menyamakan persepsi dengan guru kelas mengenai penelitian yang akan dilakukan.
- b. Peneliti mengusulkan menggunakan gerak Lokomotif dalam permainan tradisional kucing dan tikus pada pembelajaran anak yang akan disampaikan.
- c. Peneliti mengusulkan observasi sebagai instrumen pokok penilaian tentang pemahaman anak terhadap pembelajaran anak usia dini melalui gerak Lokomotif
- d. Menentukan jadwal pelaksanaan tindakan.

Adapun Kegiatan yang dilakukan sebelum menggunakan permainan kucing dan tikus ialah membuat rencana dengan menyesuaikan tema, setelah itu peneliti membuat langkah-langkah pelaksanaan melalui RKH yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sedangkan perencanaan pembelajaran permainan kucing dan tikus pada anak usia dini,

guru buat seperti mendiskripsikan keterkaitan antara materi pelajaran yang akan dituangkan dalam suatu konsep yang disajikan dalam beberapa paket satuan informasi antara lain perencanaan dan persiapan pembelajaran (RKH), penyusunan perangkat mengajar di kelas, perencanaan penilaian siswa, penyusunan keterkaitan konsep materi pelajaran.

Ada beberapa hal yang direncanakan dan disiapkan pada siklus II pertemuan 1 yaitu sebagai berikut:

- a. Peneliti mempersiapkan bahan-bahan perlengkapan yang akan dipergunakan pada saat kegiatan pembelajaran permainan tradisional kucing dan tikus.
- b. Peneliti dan guru kelas mengatur tempat dengan baik agar dalam proses pembelajarannya anak terlihat mudah. Peneliti dan guru kelas berbagi tugas, dimana guru kelas tetap menjadi guru pengajar, sementara peneliti sebagai pendamping sekaligus observer yang bertugas membantu mengamati kegiatan anak selama proses pembelajaran.
- c. Guru membuka pembelajaran dengan bercakap-cakap mengucapkan salam dan melanjutkan dengan kegiatan berdoa dll.
- d. Guru menginformasikan kepada anak-anak bahwa ibu guru akan mengajak anak untuk melakukan permainan kucing dan tikus dengan permainan tradisional kucing dan tikus yang sudah dilakukan sebelumnya.
- e. Guru menjelaskan kembali proses pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari ini sampai anak bisa memahaminya.

- f. Guru memulai pembelajarannya dengan melihat dan mengajak anak-anak untuk melakukan permainan tradisional kucing dan tikus secara bersama-sama.
- g. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam

Siklus III

Kegiatan perencanaan ini pada siklus III pertemuan 1 yang dilaksanakan pada hari Jum'at, 27 September 2013. Adapun pada kesempatan tersebut, peneliti berdiskusi dengan guru kelas terutama mengenai hal-hal yang akan dilakukan pada kegiatan pelaksanaan tindakan siklus III. Hal-hal yang didiskusikan antara lain:

- a. Peneliti menyamakan persepsi dengan guru kelas mengenai penelitian yang akan dilakukan.
- b. Peneliti mengusulkan menggunakan gerak Lokomotif dalam permainan tradisional kucing dan tikus pada pembelajaran anak yang akan disampaikan.
- c. Peneliti mengusulkan observasi sebagai instrumen pokok penilaian tentang pemahaman anak terhadap pembelajaran anak usia dini melalui gerak Lokomotif
- d. Menentukan jadwal pelaksanaan tindakan.

Adapun Kegiatan yang dilakukan sebelum menggunakan gerak Lokomotif ialah membuat rencana dengan menyesuaikan tema, setelah itu peneliti membuat langkah-langkah pelaksanaan melalui RKH yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sedangkan perencanaan pembelajaran gerak Lokomotif anak usia dini melalui permainan tradisional kucing dan tikus yang guru buat seperti mendiskripsikan keterkaitan antara materi pelajaran yang akan dituangkan

dalam suatu konsep yang disajikan dalam beberapa paket satuan informasi antara lain perencanaan dan persiapan pembelajaran (RKH), penyusunan perangkat mengajar di kelas, perencanaan penilaian siswa, penyusunan keterkaitan konsep materi pelajaran.

Ada beberapa hal yang direncanakan dan disiapkan pada siklus III pertemuan 1 yaitu sebagai berikut:

- a. Peneliti mempersiapkan bahan-bahan perlengkapan yang akan dipergunakan pada saat kegiatan pembelajaran permainan tradisional kucing dan tikus.
- b. Peneliti dan guru kelas mengatur tempat dengan baik agar dalam proses pembelajarannya anak terlihat mudah. Peneliti dan guru kelas berbagi tugas, dimana guru kelas tetap menjadi guru pengajar, sementara peneliti sebagai pendamping sekaligus observer yang bertugas membantu mengamati kegiatan anak selama proses pembelajaran.
- c. Guru membuka pembelajaran dengan bercakap-cakap mengucapkan salam dan melanjutkan dengan kegiatan berdoa dll.
- d. Guru menginformasikan kepada anak-anak bahwa ibu guru akan mengajak anak untuk melakukan gerak Lokomotif dengan permainan tradisional kucing dan tikus yang sudah dilakukan sebelumnya.
- e. Guru menjelaskan kembali proses pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari ini sampai anak bisa memahaminya.
- f. Guru memulai pembelajarannya dengan melihat dan mengajak anak-anak untuk melakukan permainan tradisional kucing dan tikus secara bersama-sama.

- g. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam.

Pembahasan

Dalam pembahasan ini peneliti akan memaparkan hasil dari hasil temuan yang telah dilakukan oleh peneliti di lapangan yang peneliti mulai dari siklus I sampai siklus 3 ini maka didapatkan hasil:

Dalam pembahasan ini peneliti akan memaparkan hasil dari hasil temuan yang telah dilakukan oleh peneliti di lapangan yang peneliti mulai dari siklus I sampai siklus 3 ini maka didapatkan hasil:

- a. Pelaksanaan permainan kucing dan tikus pada anak di Taman Kanak-kanak LKIA I Pontianak

Menurut Shofwah (2011:93) mengemukakan bahwa permainan kucing dan tikus adalah: Salah satu permainan yang termasuk pada jenis permainan tradisional lokomosi, Adapun pelaksanaan bermain seluruh anak dibariskan menjadi 5 syaf dengan jarak antar siswa 1 rentangan tangan kiri-kanan dan depan-belakang berpegangan tangan membentuk lorong. Seluruh siswa menghadap satu arah 90°, guru menunjuk satu orang menjadi kucing dan orang menjadi tikus. Tikus-tikus dapat bergerak bebas di antara lorong-lorong yang ada untuk menghindari kucing.

Menurut Ahmad Idrus (2001) mengemukakan bahwa: Permainan kucing dan tikus merupakan permainan tradisional yang harus dikembangkan pada anak adapaun cara permainannya adalah anak dibariskan membuat lingkaran dan depan-belakang berpegangan tangan membentuk lorong dan guru menunjuk satu orang menjadi kucing dan orang menjadi tikus.

Berdasarkan pendapat di atas. Maka pelaksanaan permainan kucing dan tikus pada anak usia dini melalui gerak Lokomotif peneliti sesuaikan dengan alur kegiatan yaitu: Pada Siklus I peneliti menemui guru kelas serta berkoordinasi lebih lanjut mengenai beberapa persiapan yang sudah dilakukan sesuai perencanaan, setelah persiapan dianggap cukup peneliti dan guru masuk ke dalam kelas. Guru memulai kegiatan pelaksanaan pembelajaran dengan bercakap-cakap dan mengucapkan salam serta dilanjutkan dengan kegiatan berdoa. Guru mengarahkan dan memberikan penjelasan singkat mengenai kegiatan pembelajaran permainan tradisional kucing dan tikus dengan gerak lokomotif, setelah anak memahami penjelasan tersebut guru dan peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan permainan tradisional kucing dan tikus, yang menggunakan permainan kucing dan tikus yang sudah di siapkan oleh guru dan peneliti dengan bermain seluruh siswa dibariskan menjadi 5 syaf dengan jarak antar siswa 1 rentangan tangan kiri-kanan dan depan-belakang berpegangan tangan membentuk lorong. Seluruh siswa menghadap satu arah 90°, guru menunjuk satu orang menjadi kucing dan orang menjadi tikus. Tikus-tikus dapat bergerak bebas di antara lorong-lorong yang ada untuk menghindari kucing.

Pada siklus II guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa, setelah anak-anak membaca doa guru menjelaskan dan memberikan pengarahan singkat mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dan

dilaksanakan. Pada pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 1 ini, anak-anak lebih terlihat bersemangat dan menunjukkan rasa ketertarikan pada kegiatan pembelajaran permainan tradisional kucing dan tikus dengan gerak Lokomotif dibandingkan pada siklus sebelumnya karena pada siklus ke II selain bisa melakukan gerak juga harus dengan benar.

Pada siklus III guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa, setelah anak-anak membaca doa guru menjelaskan dan memberikan pengarahan singkat mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dan dilaksanakan.

Pada siklus III pertemuan ke 1 permainan kucing dan tikus sudah mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu Berkembang sangat baik, sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan dengan pertemuan ke 2. Menurut Mulyasa (2002:102) Penelitian ini dikatakan tuntas apabila telah mencapai 75% secara klasikal. Sedangkan dalam penelitian ini anak sudah mencapai 86%.

- b. Peningkatan kemampuan gerak lokomotif pada anak di Taman Kanak-kanak LKIA I Pontianak
Ahmad Idrus (2001:97) bahwa peningkatan kemampuan yang dilakukan oleh guru melalui tes, akan berhasil apabila hasilnya sesuai dengan harapan yang diinginkan dalam pembelajaran, yaitu ada peningkatan.

Menurut Mulyasa (2000:114) bahwa penilaian hasil tindakan merupakan upaya untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi penelitian tindakan kelas. Dimana evaluasi belajar untuk

mengetahui tingkat daya serap dan kemampuan peserta didik dan juga memanfaatkan hasil evaluasi belajar tersebut bagi perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran dan membiasakan anak untuk memecahkan berbagai persoalan yang muncul dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan pada Bab IV di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan Permainan tradisional kucing dan tikus dengan pergerak Lokomotif yaitu seluruh anak dibariskan menjadi 5 syaf dengan jarak antar siswa 1 rentangan tangan kiri-kanan dan depan-belakang berpegangan tangan membentuk lorong. Seluruh siswa menghadap satu arah 90°, guru menunjuk satu orang menjadi kucing dan orang menjadi tikus. Tikus-tikus dapat bergerak bebas di antara lorong-lorong yang ada untuk menghindari kucing
2. Permainan tradisional kucing dan tikus pada siklus I pertemuan 1 dan 2 belum ada peningkatan. Baru ada peningkatan pada siklus II pertemuan 1 sudah mengalami peningkatan 28%, pertemuan ke 2 mengalami peningkatan 31%, dan pada siklus III pertemuan 1 mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu 86%.

Saran-saran

Berdasarkan pembahasan pada hasil perbaikan maka diberikan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada sekolah untuk memberikan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran gerak Lokomotif, dengan gerak

Lokomotif tersebut dapat meningkatkan hasil belajar anak.

2. Diharapkan guru dapat menerapkan gerak Lokomotif yang dapat menunjang proses pembelajaran dalam hal meningkatkan kemampuan.
3. Diharapkan kepada guru dapat melaksanakan dengan pembelajaran dengan baik dan lebih memotivasi anak dalam pembelajaran
4. Diharapkan kepada anak agar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan supaya anak lebih bersemangat dalam menerima pelajaran.
5. Diharapkan kepada anak agar dalam pembelajaran dapat mengikuti dengan serius.

Daftar Pustaka

- Abdorrahman Gintings (2010) **Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran**, Bandung: Humaniora.
- Ahmad Idrus (2001) **Modul permainan Kanak-kanak Usia Dini**, Surabaya: Agung Jaya
- Asuki Wibawa (2004) **Penelitian Tindak Kelas**. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan
- Cica Fitriani (2011) **Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Di Kelempok B PAUD AL-FIKRI Pontiank Utara**. PAUD: UMP