

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL GOTRI UNTUK PEMBELAJARAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK

Chasanah

Program Studi PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang

email: *chasanah.ana1973@yahoo.com*

Abstract : Traditional Game Development Buckshot Physical Learning Gross Motor Skills For Children. Children psychomotor development improves fast. One of the children's developments is their psychomotor ability. Based on the result of the observation at *TK Bhima Putra*, the writer tries to develop "Gotri" traditional game to foster children psychomotor ability. This study aims at developing "Gotri" traditional game for children psychomotor ability which is easy to be applied and brings no harm to children. The procedure of developing "Gotri" traditional game for improving children psychomotor ability uses 7 steps which are; (1) Conducting research and collecting information, (2) Planning, which is continued to be evaluated by the experts, (3) Developing first product, (4) Conducting try-out with 6 subjects, (5) Revising the first product, (6) Trying out the product with 30 subjects; (7) Revising final product. The instrument used in this study is questionnaire containing product design and the final product. The technique to analyze the data uses both qualitative and quantitative in the form of percentage. According to the data taken from the big group of subjects, the percentage is 92.7 % for children can operate the "Gotri" traditional game. Furthermore, there are 96.1 % children who are happy to play the game, and 100 % children think that the game is saved to be played. It is expected that this media development can be tried out to the wider group and can be socialized to other schools and education institutions.

Keywords: Developing, "Gotri" Traditional Game, Psychomotor Ability

Abstrak : Pengembangan Permainan Tradisional Gotri Untuk Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Anak. Perkembangan psikomotor anak meningkatkan cepat. Salah satu perkembangan anak-anak adalah kemampuannya psikomotor. Berdasarkan hasil pengamatan di *TK Bhima Putra*, peneliti mencoba untuk mengembangkan permainan tradisional "gotri" untuk mendorong anak-anak berkemampuan psikomotor. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional "gotri" dalam kemampuan psikomotor anak yang mudah diterapkan dan tidak membahayakan anak-anak. Prosedur pengembangan permainan tradisional "gotri" dalam meningkatkan kemampuan psikomotor anak menggunakan 7 langkah yakni; (1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi; (2) Perencanaan, yang terus dievaluasi oleh para ahli; (3) Mengembangkan produk pertama; (4) Melakukan try-out dengan 6 mata pelajaran; (5) Merevisi produk pertama; (6) Mencoba produk dengan 30 mata pelajaran; (7) Merevisi produk akhir. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang berisi desain produk dan produk akhir. Teknik untuk menganalisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk persentase. Menurut data yang diambil dari kelompok besar mata pelajaran, persentasenya 92,7% untuk anak-anak dapat mengoperasikan permainan tradisional "gotri". Selain itu, ada 96,1% anak-anak yang senang bermain game, dan 100% anak berpikir bahwa game ini disimpan untuk dimainkan. Diharapkan pengembangan media ini bisa dicoba untuk kelompok yang lebih luas dan dapat disosialisasikan ke sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan.

Kata Kunci: Pengembangan, "Gotri" Permainan Tradisional, Psikomotor Kemampuan

Anak usia dini sering dikaitkan sebagai usia bermain. Dimana dengan cara bermain membuat anak mendapatkan rasa puas dan

senang. Anak juga memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan secara menyenangkan. Melalui

bermain anak akan memperoleh pembelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial emosional dan fisik (Ismail, 2006 : 23).

Jenis permainan yang beredar di masyarakat sangat bermacam-macam dari mulai permainan yang murah sampai permainan yang mahal, permainan tradisional sampai yang ke permainan modern. Namun, akhir-akhir ini anak senang bermain permainan modern (*game*) dan permainan tradisional sudah tidak lagi dipakai. Maka itu perlu diperkenalkan kembali kepada anak-anak, tentang permainan tradisional karena dilihat dari manfaatnya yang begitu banyak. Berdasarkan pengamatan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di TK Bhima Putra, diperoleh faktor-faktor: alat permainan yang berada di dalam kelas kurang menarik bagi anak, halaman sekolah yang sempit. Maka peneliti mencoba merancang sebuah permainan tradisional.

Permainan tradisional yang peneliti pilih adalah permainan gotri yang mana merupakan permainan tempo dulu yang dilakukan oleh beberapa anak dengan menggunakan media batu yang ada disekitar lingkungan sebagai alat (*gaco*) yang dijalankan secara bergantian sambil bernyanyi gotri. Peneliti mencoba merancang permainan Gotri kepada anak-anak di TK Bhima Putra untuk pembelajaran fisik motorik kasar anak. Pembelajaran fisik motorik melalui tahapan gerakan pemanasan, gerakan menirukan binatang dengan melompat, meloncat dan gerakan pendinginan.

Permainan gotri ini dapat dilakukan didalam dan diluar kelas secara terbimbing dengan aturan permainan yang telah ditentukan. Pada masa ini, perkembangan fisik anak berlangsung sangat cepat. Salah satu perkembangan yang sedang berlangsung pada diri anak usia dini adalah perkembangan motoriknya. Oleh sebab itu guru perlu mengembangkan motorik anak tersebut agar anak dapat tumbuh dengan baik (Sujiono, 2008:1). Perkembangan fisik motorik dapat dioptimalkan dengan memberikan pelatihan terhadap kemampuan anak dan pemenuhan kebutuhan fisik anak (Aisyah, 2008:44). Dengan permainan tradisional Gotri peneliti mencoba mengembangkan permainan ini

dengan menirukan gerakan binatang sambil bernyanyi.

Perkembangan Motorik Kasar

Dalam bahasa Indonesia kata “motor” dan “*movement*” diterjemahkan sebagai gerak atau gerakan tanpa mengandung perbedaan di dalamnya. Pengertian kedua kata ini berbeda, “*Movement*” adalah gerak yang bersifat eksternal atau muda diamati, sedangkan motor adalah gerak yang bersifat internal atau di dalam. Menurut Sujiono (2008:13) motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Sependapat diatas menurut Hurlock (dalam Noorlaila, 2008:50) melalui ketrampilan motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang.

Tahap perkembangan motorik berdasarkan usia memiliki ciri-ciri tersendiri, dimana perkembangan motorik itu sendiri adalah ketrampilan yang meliputi aktivitas otot yang besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan (Tellen, dalam Santrock 2007 : 210). Menurut Hildayani (2008:15) motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuhnya, didukung dengan pertumbuhan otot dan tulang yang kuat, kemungkinan anak mampu melakukan seperti, meloncat, berlari, berdiri dengan satu kaki.

Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakekatnya merupakan warisan leluhur yang perlu dilestarikan keberadaanya dan lebih bersifat mengutamakan luang sebagai bentuk rekreasi (Ismail, 2007:105). Menurut Yunus (dalam artikel NN, Seriati) Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat.

Permainan tradisional adalah permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang bertujuan untuk memelihara hubungan sosial (Mahardika, 2009). Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak pada suatu daerah tertentu yang

merupakan tradisi. Maksud tradisi permainan yang diwarisi dari generasi ke generasi berikutnya (Muhammad Zaini, 1988).

Dapat disimpulkan dari para pendapat diatas bahwa permainan tradisional adalah suatu produk bentuk permainan anak-anak yang memiliki ciri kedaerahan asli serta sesuai dengan aspek budaya dalam kehidupan masyarakat yang dapat digunakan sebagai pembelajaran. Permainan rakyat tersebut bukan hanya bertujuan untuk menghibur dan bersenang-senang namun juga untuk menjaga hubungan sosial.

Permainan Tradisional Gotri Untuk Pembelajaran Fisik Motorik AUD

Permainan Gotri merupakan permainan yang dikenal oleh anak-anak tahun 1970-1980 an. Permainan anak-anak adat dolanan berkelompok dengan memanfaatkan benda-benda dilingkungan sekitar seperti batu, kayu atau bambu. Peserta permainan ini biasanya dimainkan sekelompok anak-anak atau remaja dan dewasa. Pada umumnya mereka memainkan permainan ini semata-mata hanya untuk menciptakan unsur kegembiraan (dalam Suwandi, 2004 : 37)

Istilah lain dari permainan Gotri yang terdapat di daerah Jawa Tengah adalah permainan Alip Cendong. Permainan alip cendong juga sama dengan permainan Gotri yaitu sama-sama menggunakan kreweng dan batu sebagai rajanya. Permainan ini dimainkan oleh beberapa anak dengan menggunakan alat batu besar sebagai raja dan yang lain membawa kereweng. Batu besar sebagai gaco yang dimainkan bersama kereweng sambil bernyanyi lagu Gotri. Jika lagu selesai anak yang memegang batu besar akan menjadi kodok, kemudian menata tumpukan kreweng dan mencari teman yang sedang bersumbunyi (Ahmad Ramelan, 2012)

Permainan Gotri dalam penelitian ini di modifikasi oleh peneliti yakni dengan menggunakan kubus warna sebagai pengganti batu (gaco) yang untuk dijalankan oleh pemain, gambar binatang yang digunakan sebagai media untuk menirukan gerakan binatang. Cara bermainnya kubus warna akan dijalankan kepada para pemain dengan menyanyikan lagu Gotri. Jika lagu sudah selesai dinyanyikan, anak yang terakhir

memegang kubus akan menjadi kodok. Sang kodok akan mengambil salah satu gambar binatang, kemudian akan menirukan dari ciri-ciri binatang yang diambil serta memperagakan dengan gerakannya. Pemain yang lain harus menebak dari ciri-ciri binatang yang disebutkan. Bila pemain dapat menyebutkan sang kodok akan gembira dan akan megajak pemain yang lain untuk menirukan gerakan binatang tersebut sambil bernyanyi.

Dari permainan Gotri tersebut yang sudah peneliti kembangkan untuk pembelajaran fisik motorik kasar anak dengan menirukan gerakan binatang. Menirukan katak melompat, menirukan kelinci melompat, rusa (kidang) berjalannya meloncat, gerakan kucing anak merangkak.

Permainan tradisional Gotri yang akan diterapkan, dikaji melalui penelitian dan pengembangan dengan menentukan peraturan bermain, cara bermain. Pengkajian permainan ini perlu dilakukan dengan beberapa alasan antara lain pelaku permainan tradisional Gotri adalah anak usia 4-6 tahun sesuai dengan karakteristik anak.

Prosedur permainan

- a. Guru menjelaskan cara permainan tradisional gotri
- b. Sebelum permainan anak-anak melakukan gerakan pemanasan dengan sambil bernyanyi
- c. Permainan Gotri ini diawali dengan gerakan pemanasan dengan menyanyikan sebuah lagu "Pak Hadi" sambil menirukan gerakannya.
 - 1) Pak Hadi due tebu : tangan diayunkan ke depan)
 - 2) Tebune sak gerdu : gerakannya tangannyamelingkar ke atas sebagai ekspresi besar
 - 3) Tak dingkluk-dingklukno : gerakan badannya menunduk ke bawah
 - 4) Tak dangak-dangakno : gerakan badannya kebelakang
 - 5) Tak ereng-erengno : gerakan tangan di lambai ke samping kanan
 - 6) Tak balek-balekno : gerakan tangan dilambai ke samping kiri
 - 7) Tak jentit-jentitno : gerakan pantan kebelakang

- 8) Baciluk-baciluk ba : menutup mata dengan kedua tangan dan di buka kembali

d. Inti Permainan Gotri

- 1) Setelah itu anak-anak duduk melingkar dengan melakukan hom pimpa sebagai menentu untuk menjalankan kubus warna terlebih dahulu.
- 2) Anak yang mendapatkan kubus warna menjalankan terlebih dahulu
- 3) Dengan menjalankan kubus warna anak-anak sambil bernyanyi gotri ala gotri.

Lagu Gotri

*Gotri ala gotri nagasari ri
Ri wul awal awul jenang katul tul
Dolan awan-awan delok manten ten
Titenono mbesok gede dadi opo po
Podang bako enak bako sedang dang
Dang kok eyak eyak dadi kodok*

- 4) Jika lagu berakhir anak yang memegang kubus warna akan menjadi sang kodok
- 5) Sang kodok akan mengambil salah satu gambar binatang yang tidak boleh diperlihatkan kepada temannya.
- 6) Kemudian sang kodok memberikan Tanya jawab kepada pemain untuk dapat menjawab dari ciri-ciri binatang yang disebutkan.
- 7) Apabila pemain yang lain dapat menyebutkan, sang kodok akan bangga dan mengajak pemain untuk menirukan gerakan binatang sambil bernyanyi.
- 8) Selesai menirukan, pemain yang lain melakukan permainan gotri lagi
- 9) Berakhirnya permainan ini di sesuaikan dengan jam pelajaran anak usia dini.
- 10) Selesai melakukan permainan gotri, anak-anak melakukan pendinginan dengan melakukan kelentukan memijat kaki.
- 11) Evaluasi permainan gotri kepada anak-anak.

e. Pendinginan

Permainan gotri akan diakhiri dengan pendinginan dengan melakukan gerakan sambil bernyanyi "Sluku-sluku Batok". Pada waktu menyanyikan lagu sluku-sluku

batok anak-anak melakukan gerak-gerakan sesuai lagu.

f. Kriteria keberhasilan

Keberhasilan pemain dalam permainan tradisional gotri adalah pemain dapat menyebutkan ciri-ciri binatang dari apa yang dipergakan oleh raja. Anak-anak dapat melakukan gerakan-gerakan menirukan gerakan melompat, merangkak, kelentukan sambil berjalan dan dapat bernyanyi.

METODE

Penelitian dan pengembangan pembelajaran pendidikan anak usia dini dalam permainan tradisional Gotri untuk pembelajaran fisik motorik kasar anak di TK Bhima Putra Malang. Peneliti menggunakan pedoman pengembangan (*Research and development*) Borg dan Gall yang terdiri dari 10 langkah.

Prosedur penelitian Borg dan Gall tersebut bukanlah hal yang baku. Setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang dapat mempertimbangkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan. Penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam 1 sekolah yaitu TK Bhima Putra Malang dan subjek yang digunakan 30 anak.

Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini dimodifikasi yaitu:

- 1 Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai;
- 2 Perencanaan (*Planning*). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas;
- 3 Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*).

Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrument evaluasi.;

- 4 Uji coba lapangan awal (*Preliminary field testing*). Uji coba dilapangan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai 12 subjek uji coba (guru). Penelitian ini hanya menggunakan 1 sekolah dan mengambil 6 subjek anak TK Bhima Putra Malang. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket;
- 5 Merevisi hasil uji coba (*Main Product revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba;
- 6 Uji coba lapangan (*Main field testing*). Melakukan uji coba yang lebih luas pada 5 sampai dengan 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 100 orang subjek uji coba. Penelitian ini menggunakan 1 sekolah dan 30 subjek dari 2 kelas. Data kuantitatif penampilan guru sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan. Hasil- hasil pengumpulan data di evaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pbanding;
- 7 Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*). Prosedur pengembangan dalam permainan Gotri terdapat 7 langkah yang digunakan menurut Ardhana (2009 : 9).

Adapaun langkah-langkah penyempurna tersebut yaitu

- a) Melakukan observasi dan mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas);
- b) Melakukan perencanaan berupa penyusunan rancangan pada produk permainan “Gotri”;
- c) Mengembangkan bentuk produk awal berupa “permainan Gotri” setelah dievaluasi oleh ahli pembelajaran anak usia dini dan fisik motorik;
- d) Melakukan uji coba lapangan (uji coba kelompok kecil) terhadap 6 anak TK Bhima Putra;
- e) Melakukan revisi terhadap produk awal berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, untuk melakukan uji coba kelompok besar;
- f) Melakukan uji coba kelompok besar di TK Bhima Putra dengan 30 anak;
- g) Merevisi produk berdasarkan saran-saran hasil uji lapangan utama. Untuk memperoleh data yang digunakan dalam menyempurnakan produk yang akan dibuat, melalui 3 tahap, yaitu evaluasi ahli, uji coba (kelompok kecil), uji lapangan (kelompok besar).

Pengambilan data sangat berguna dalam menyempurnakan produk yang akan dibuat. Pengambilan data itu melalui beberapa tahapan, yaitu : (1) Ahli pembelajaran pendidikan anak usia dini; (2) Ahli pembelajaran fisik motorik.

Jenis data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil para ahli yang berupa saran dan masukan. Data kuantitatif di dapat dari penelitian awal (analisi kebutuhan) dari Guru di TK Bhima Putra dan dari uji coba kelompok kecil dan uji lapangan (kelompok besar) observasi langsung oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran permainan tradisional berlangsung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran permainan tradisional berlangsung. Instrumen penelitian permainan tradisional dengan menggunakan data kualitatif dan kuantitatif berupa angket. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan hasil data yang diperoleh serta memaparkan hasil dokumentasi kegiatan permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dari kajian uji coba produk pedoman pengembangan permainan tradisional gotri untuk pembelajaran fisik motorik kasar anak di TK Bhima Putra Malang, akan disajikan data yang diperoleh dari hasil evaluasi ahli pembelajaran anak usia dini yaitu dari Drs. Kentar Budhojo, Drs. H. Ahmad Samawi, M. Hum, ahli fisik motorik yaitu Pramono, S.Pd, Or. Aspek yang dinilai para ahli untuk mengetahui keberhasilan produk terhadap pengembangan permainan tradisional Gotri untuk pembelajaran fisik motorik kasar anak antara lain: aktivitas berdo

sebelum melakukan kegiatan dalam permainan Gotri, aktivitas dalam kerjasama dalam permainan Gotri, aktivitas dalam anak melakukan gerakan binatang, aktivitas dalam menyebutkan ciri-ciri binatang, aktivitas kelentukan anak dalam menirukan gerakan pemanasan, aktivitas anak dalam melompat, meloncat dan aktivitas anak dalam kekuatan dengan dua kaki pada waktu merangkak anak, aktivitas gerak ritmik dalam permainan gotri, langkah-langkah permainan gotri mulai dari pemanasan, inti permainan dan pendinginan, kesesuaian aktivitas permainan dalam menstimulasi fisik motorik kasar. Secara umum data hasil evaluasi menurut para ahli memperoleh prosentase sebagai berikut.

Hasil analisis rata-rata keseluruhan data dari para ahli, memperoleh prosentase sebesar 100%, maka pedoman permainan tradisional gotri termasuk kualifikasi valid dan layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran fisik motorik kasar anak. Penelitian ini. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar (uji lapangan) dilakukan di TK Bhima Putra Malang selama bulan November sampai Desember 2012. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana efektifitas produk yang dihasilkan dan mengetahui kekurangan-kekurangan dari produk setelah dilakukan revisi, agar dapat dilakukan penambahan pada uji coba kelompok kecil selanjutnya.

Hasil analisis keseluruhan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar, menunjukkan dampak pengembangan permainan Gotri yang terkait dengan aspek kemudahan terhadap aktivitas menirukan gerakan binatang, kesulitan terhadap aktivitas melakukan gerakan binatang dan revisi produk yang dilakukan.

Hasil analisis data uji kelompok besar, diperoleh persentase yaitu (1) 92,7% anak mudah melakukan permainan Gotri untuk pembelajaran fisik motorik kasar; (2) 96,1% anak senang dalam melakukan permainan Gotri untuk pembelajaran fisik motorik kasar, (3) 100% anak aman melakukan permainan gotri untuk pembelajaran fisik motorik kasar, maka produk ini tanpa adanya revisi lagi, sehingga menjadi produk akhir yang dapat digunakan sebagai salah satu pembelajaran fisik motorik kasar bagi anak, dapat dibuat anak lebih senang memainkan.

Tabel 1
Keseluruhan Data Hasil Evaluasi para Ahli

No.	Ahli Evaluasi	Prosentase (%)
1.	Ahli Pembelajaran Anak Usia Dini	100%
2.	Ahli Pembelajaran Anak Usia Dini	100%
3.	Ahli Fisik Motorik	100%
Rata-rata		100%

Setelah melalui beberapa langkah sebagaimana tersebut diatas, maka produk akhir dari pengembangan permainan gotri yaitu : berdoa sebelum aktivitas permainan gotri, melakukan gerakan mengayunkan tangan, melakukan gerakan latihan togok pada pemanasan, hompimpa sebelum permainan di mulai, melakukan permainan Gotri, menyebutkan ciri-ciri binatang, menirukan gerakan binatang dengan bernyanyi, evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi terhadap anak selama melakukan penelitian dan pengembangan permainan gotri untuk pembelajaran fisik motorik kasar anak di peroleh temuan-temuan yaitu : (1) Kemampuan agama : anak dapat melakukan kegiatan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan; (2) Kemampuan fisik motorik anak : aktivitas anak melakukan kelentukan dalam gerakan mengayunkan lengan, ke kanan dan ke kiri, membungkukkan badan, mengangkat kaki secara bergantian, melompat, meloncat, merangkak dengan kekuatan, gerakan menirukan binatang, melakukan gerakan dengan ritmik; (3) Kemampuan sosial emosional anak : melatih kesabaran dalam permainan, anak melakukan kerjasama dalam permainan, anak dapat mengikuti aturan permainan, anak melakukan kesabaran; (4) Kemampuan Kognitif anak dapat mengenal angka 1-6, anak dapat mengenal warna-warna, anak mengenal bentuk, anak dapat menyebutkan ciri-ciri binatang; (5) Kemampuan bahasa : tanya jawab dengan guru maupun temannya, menyanyikan lagu Gotri, berbicara dengan temannya, anak suka menyanyi.

Pembahasan

Menurut Sujiono (2009 : 1) anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya anak usia dini diberikan

pelayanan yang maksimal yaitu dengan menyelenggarakan lembaga pendidikan bagi anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Hal ini dilakukan melalui rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Untuk menyempurnakan itu semua maka ada terobosan baru dari peneliti mengembangkan jenis permainan tradisional yakni gotri yang dimodifikasi dimana diharapkan dapat digunakan sebagai pembelajaran fisik motorik anak dengan gerakan dasar melompat, merangkak, melompat dengan tumpuan dua kaki menirukan katak, melompat karena bertumpu menggunakan kaki satu dan gerakan lokomotor. Di dalam gerak lokomotor adanya gerakan yang menyebabkan terjadi perpindahan tempat atau ketrampilan yang digunakan memindahkan.

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakekatnya merupakan warisan leluhur yang perlu dilestarikan keberadaannya dan lebih bersifat mengutamakan luang sebagai bentuk rekreasi (Ismail, 2007:105). Permainan rakyat tersebut bukan hanya bertujuan untuk menghibur dan bersenang-senang namun juga untuk menjaga hubungan sosial. Permainan Gotri merupakan permainan yang dikenal oleh anak-anak tahun 1970-1980 an. Pada umumnya mereka memainkan permainan ini semata-mata hanya untuk menciptakan unsur kegembiraan (dalam Suwandi, 2004 : 37).

Permainan Tradisional Gotri untuk Pembelajaran Fisik Motorik Anak Usia Dini yang peneliti coba kembangkan adalah permainan tradisional gotri yang dimodifikasi menggunakan kubus warna sebagai pengganti batu (gaco) yang untuk dijalankan oleh pemain, gambar binatang yang digunakan sebagai media untuk menirukan gerakan binatang. Cara bermainnya kubus warna akan dijalankan kepada para pemain dengan menyanyikan lagu Gotri. Jika lagu sudah selesai dinyanyikan, maka anak yang terakhir memegang kubus akan menjadi kodok. Sang

kodok akan mengambil salah satu gambar binatang, kemudian akan menirukan dari ciri-ciri binatang yang diambil serta memperagakan dengan gerakannya. Pemain yang lain harus menebak dari ciri-ciri binatang yang disebutkan. Bila pemain dapat menyebutkan sang kodok akan gembira dan akan megajak pemain yang lain untuk menirukan gerakan binatang tersebut sambil bernyanyi.

Permainan Gotri modifikasi ini sudah peneliti kembangkan untuk pembelajaran fisik motorik kasar anak dengan menirukan gerakan binatang. Menirukan katak melompat, menirukan kelinci melompat, rusa (kidang) berjalannya meloncat, gerakan kucing anak merangkan. Semua itu sangat efektif dan mampu direkomendasikan sebagai media pembelajaran efektif dalam pengembangan fisik motorik kasar.

SIMPULAN

Produk pengembangan permainan tradisional gotri untuk pembelajaran fisik motorik kasar yang dilakukan di TK Bhima Putra Malang ini memiliki kelebihan-kelebihan diantaranya sebagai salah satu alternatif permainan yang dapat digunakan menstimulasi aspek perkembangan agama, sosial emosional, kognitif, bahasa anak sehingga pembelajaran ini bisa dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif pengembangan permainan Gotri fisik motorik kasar.

Produk pengembangan tentang permainan tradisional Gotri yang dikemas dalam aktivitas pembelajaran fisik motorik melalui proses yang cukup panjang, mulai dari pembuatan rancangan produk hingga produk akhir terselesaikan memerlukan beberapa tahapan untuk mendapatkan produk yang maksimal. Setelah melalui beberapa tahapan, mulai dari tinjauan pustaka dua ahli pembelajaran pendidikan anak usia dini, satu ahli fisik motorik, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan kelompok besar .

Setelah melalui tahapan tersebut diatas, didapatkan produk pengembangan permainan tradisional Gotri untuk pembelajaran fisik motorik kasar yang telah dikembangkan adalah: (1) aktivitas melakukan gerakan

membungkuk untuk latihan togok; 2) aktivitas latihan mengayunkan lengan bahu ke kanan dan ke kiri; (3) Aktivit melompat-lompat; (4) aktivitas merangkak dengan ketahan dua tangan; (5) aktivitas gerak ristik; (6) aktivitas gerakan pendinginan, yang mudah untuk dilakukan, menyenangkan dan tidak membahayakan anak.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian dan pengembangan permainan Gotri untuk pembelajaran fisik motorik kasar didapatkan sebuah hasil, anak mampu mengembangkan kemampuan agama yakni anak dapat melakukan kegiatan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, kemampuan fisik motorik anak yakni aktivitas anak melakukan kelentukan dalam gerakan mengayunkan lengan, ke kanan dan ke kiri, membungkukkan badan, mengangkat kaki secara bergantian, melompat, meloncat, merangkak dengan kekuatan, gerakan menirukan binatang, melakukan gerakan dengan ritmik, kemampuan sosial emosional anak : melatih kesabaran dalam permainan, anak melakukan kerjasama dalam permainan, anak dapat mengikuti aturan permainan, anak melakukan kesabaran, kemampuan kognitif anak dapat mengenal angka 1-6, anak dapat mengenal warna-warna, anak mengenal bentuk, anak dapat menyebutkan ciri-ciri binatang, kemampuan bahasa tanya jawab dengan guru maupun temannya, menyanyikan lagu gotri, berbicara dengan temannya, anak suka menyanyi.

Saran

Dalam pemanfaatan perlu mempertimbangkan situasi, usia dan tingkat ketrampilan anak. Produk yang ditujukan untuk anak ini juga dapat digunakan di sekolah lain, sesuai dengan materi pembelajaran yang disajikan. Sebelum disebarluaskan sebagai permainan penunjang pembelajaran, sebaiknya produk ini dikaji dan disesuaikan dengan keadaan sasaran yang ingin dituju. Sebelum disebarluaskan sebagai permainan penunjang pembelajaran untuk menstimulasi kecerdasan anak, sebaiknya disosialisasikan terlebih dahulu kepada pihak-pihak terkait seperti guru TK, dan sekolah-sekolah guna memperoleh pengakuan dan perijinan sebagai permainan yang dinyatakan valid dan layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, W. (2002). *Konsep Penelitian Pengembangan Dalam Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Aisyah, dkk. (2009). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hildayani, R. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Ismail, A. (2006). *Education Games. Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Mahardika. (2009). Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung siswa kelas V SDN Jimbang 4 Klaten dalam Pembelajaran Matematika dengan Media Bingo. *Skripsi*. Surakarta: FKIP SI Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Noorlaila, I. (2010). *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Jakarta: Pinus
- Santrock, J., W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta. Erlangga.
- Sujiono, Y. (2009). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT Indeks
- Sujiono, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta. Universitas terbuka.
- Sukamadinata, N., S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zaini, M. (2011). Permainan Permainan Tradisional. <http://-tempo.com>. (online) diakses tanggal 9 November 2014.
- Sarwiji, S. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) & Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Yuma Pustaka.