



STIMULUS PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Noviani Susanti¹, Ika Anggraheni², Ari Kusuma Sulyandari³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: 21901014023@unisma.ac.id¹, ika.anggraheni@unisma.ac.id²,
ari.kusuma@unisma.ac.id³

Abstract

The aim of this research is to describe the physical motor development of early childhood through traditional games as well as the supporting and inhibiting factors in stimulating the physical motor development of early childhood through traditional games. The research was conducted at RA Thoriqotussa'adah, Pujon District, Malang Regency. This research uses qualitative research. Based on the results of this research, it was concluded that the engklek game can stimulate the physical development of children's gross motor skills through jumping on one leg, jumping and throwing gaco, where these activities can train the strength of the child's leg muscles, train the child's balance and concentration. The dakon game can stimulate the physical development of children's fine motor skills through the activities of picking up, grasping, and placing dakon seeds into the hole on the right to stimulate the strength of the child's fine muscles in preparation for the child's initial pre-writing and cognitive activities.

Kata Kunci: fisik motorik, permainan tradisional, anak usia dini

A. Pendahuluan

Perkembangan fisik merupakan perkembangan semua aspek bagian tubuh beserta fungsinya, yang meliputi: perubahan tinggi badan, perubahan bentuk badan, perkembangan otak, serta perkembangan motorik. Perkembangan motorik erat kaitannya dengan pengendalian gerakan jasmani yang dimiliki semenjak lahir meliputi gerakan urat syaraf, kegiatan pusat syaraf, serta koordinasi otot yang berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa otot. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan fisik motorik mempengaruhi dan berhubungan erat dengan aspek perkembangan lain dalam proses tumbuh kembang anak. Bermain merupakan kebutuhan mendasar bagi anak, karena pada hakikatnya anak bermain sambil belajar. Anak memperoleh pembelajaran dari aktifitas bermainnya. Terjadi stimulasi aspek perkembangan ketika anak bermain. Disamping itu, dengan bermain anak akan dapat berekspresi dengan bebas sehingga membuat kegiatan bermain tersebut menjadi aktifitas yang menyenangkan.

Permainan tradisional yang diwariskan oleh para pendahulu kita memiliki falsafah yang bermakna, mengandung berbagai manfaat dan minim efek negatif. Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu strategi dalam membangun seluruh potensi anak serta mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental. Banyak permainan tradisional kita yang dimainkan dengan mengandalkan sistem kebersamaan dan gerak aktif dari pemainnya. Hal ini tentu berbeda dengan cara bermain kebanyakan game di smart phone yang sering kali membuat kita hanyut pada dunia permainannya sendiri tanpa adanya interaksi sosial dengan lingkungan kita. Disamping itu efek radiasi dari gadget juga berdampak buruk pada kesehatan fisik seorang anak. Berdasarkan observasi awal peneliti di RA Thoriqotussa'adah Kecamatan Pujon diperoleh temuan bahwa kegiatan stimulasi perkembangan fisik motorik anak usia dini dilakukan dengan cara yang beragam, salah satunya dilakukan melalui permainan tradisional. Selanjutnya permainan tradisional dapat menarik minat anak-anak karena mereka bisa mengeksplorasi dan mengekspresikan diri mereka dengan mengikuti aturan main yang telah ditetapkan. Permainan tradisional juga mampu menjadi wadah untuk meraih kepuasan kinestetik pada anak sehingga anak-anak menjadi lebih fokus dan tenang ketika berada di kelas serta mampu memahami dan mengikuti aturan yang ada di kelas. Perkembangan fisik motorik anak yang membutuhkan stimulus, serta sudah mulai ditinggalkannya aset budaya bangsa berupa permainan tradisional oleh generasi penerus memberikan daya tarik tersendiri bagi penulis untuk melakukan penelitian di RA Thoriqotussa'adah Kecamatan Pujon yang menerapkan kegiatan stimulasi perkembangan fisik motorik dengan permainan tradisional. Berdasarkan hasil wawancara dengan dewan guru diperoleh temuan bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah cukup beragam, kegiatan stimulasi perkembangan fisik motorik dilakukan melalui berbagai macam permainan salah satunya melalui permainan tradisional, dan anak sangat antusias dan gembira ketika dikenalkan dan diajak bermain permainan tradisional.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang lebih mendalam terhadap topik penelitian yang diambil dari masalah sosial dan kemanusiaan yang disajikan dalam bentuk deskripsi sesuai fakta yang diperoleh. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di RA Thoriqotussa'adah yang berlokasi di Jl. Masjid No. 16 Desa Ngabab Kecamatan Pujon Kabupaten Malang. Sumber data yang diperoleh dari penelitian ini berasal dari sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer berasal dari peserta didik, kepala sekolah, guru kelas dan guru pendamping kelas yang

merupakan sumber data langsung bagi peneliti. Sedangkan sumber data sekunder berasal dari orang lain baik individu maupun kelompok atau dokumen penunjang lain yang dapat berupa hasil observasi, kejadian atau kegiatan dan hasil pengujian yang merupakan sumber data tidak langsung dalam pengumpulan data penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah aktifitas permainan tradisional engklek dan dakon yang dilakukan oleh guru dan peserta didik di RA Thoriqotussa'adah Pujon. Adapun yang menjadi sumber data adalah beberapa instrumen untuk mengetahui stimulus perkembangan fisik motorik anak terhadap objek penelitian yang dalam hal ini adalah guru dan siswa RA Thoriqotussa'adah, antara lain dengan menggunakan pedoman wawancara untuk mengetahui perkembangan fisik motorik anak, beberapa catatan lapangan tentang pelaksanaan stimulasi perkembangan fisik motorik anak melalui permainan tradisional engklek dan dakon, serta dokumentasi pendukung kegiatan stimulasi perkembangan fisik motorik anak melalui permainan tradisional. Data-data tersebut direfleksi untuk selanjutnya dianalisis.

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif menggunakan teknik triangulasi yaitu melalui wawancara, observasi dan dokumentasi untuk mengambil informasi yang dapat mendukung dan melengkapi dalam memenuhi data yang diperlukan dalam fokus penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data yaitu proses mengorganisasikan dengan mengurutkan data ke dalam kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis kerja sesuai fokus penelitian. Setelah data yang diperlukan terkumpul dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, selanjutnya peneliti melakukan pengolahan atau analisis data. Data hasil penelitian yang dikumpulkan dari lokasi penelitian melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dikelompokkan dan dilakukan pengurangan data yang tidak penting untuk selanjutnya ditarik kesimpulan.

C. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi yang dijabarkan dalam hasil penelitian ini, disusun berdasarkan paparan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara secara langsung dilakukan dengan Ibu Kepala RA Thoriqotussa'adah sekaligus wali kelas Ar-rohman Kelompok A1 Bunda Isti Rahayu, S.PdI, guru pendamping kelas Bunda Sulistiowati, peserta didik ananda Cleo, serta wali murid kelompok A1 Ibu Desi dan Ibu Avni. Berdasarkan observasi awal peneliti di RA Thoriqotussa'adah Kecamatan Pujon diperoleh temuan yaitu kegiatan stimulasi perkembangan fisik motorik anak usia dini dilakukan dengan cara yang beragam, salah satunya dilakukan melalui permainan tradisional. Permainan tradisional dapat menarik minat anak-anak karena mereka bisa mengeksplorasi dan mengekspresikan diri mereka

dengan mengikuti aturan main yang telah ditetapkan. Permainan tradisional mampu menjadi wadah untuk meraih kepuasan kinestetik pada anak sehingga anak-anak menjadi lebih fokus dan tenang ketika berada di kelas serta mampu memahami dan mengikuti aturan yang ada di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan dewan guru diperoleh temuan bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah cukup beragam, kegiatan stimulasi perkembangan fisik motorik dilakukan melalui berbagai macam permainan salah satunya melalui permainan tradisional, anak sangat antusias dan gembira ketika dikenalkan dan diajak bermain permainan tradisional.

1. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional

Aspek perkembangan fisik motorik merupakan salah satu aspek yang perlu mendapat stimulasi yang tepat pada masa golden age anak usia dini. Dengan stimulasi yang tepat maka perkembangan anak juga dapat menjadi lebih maksimal dan mempengaruhi kehidupan anak kedepannya. Stimulasi perkembangan fisik motorik anak merupakan upaya untuk membantu perkembangan anak yang terkait dengan perkembangan semua bagian tubuh dan fungsinya meliputi perubahan tinggi badan, perubahan bentuk badan, perkembangan otak serta perkembangan motorik. Berdasarkan STPPA ada dua jenis perkembangan fisik motorik anak dalam keseharian yaitu perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar (*Gross Motor Skill*) pada rentang usia 4-6 tahun terbagi menjadi 4 aspek kompetensi yaitu: 1) Berjalan (*walking*), dengan indikator berjalan naik/turun tangga dengan menggunakan kedua kaki, berjalan pada garis lurus, dan berdiri dengan satu kaki, 2) Berlari (*running*) dengan indikator menunjukkan kekuatan atau kecepatan berlari, 3) Melompat (*jumping*) dengan indikator mampu melompat ke depan, ke belakang dan ke samping, 4) Memanjat (*climbing*), memanjat naik/turun tangga dan memanjat pohon. Perkembangan motorik halus (*Small Motor Skill*) pada anak mencakup kemampuan anak menggunakan tangan dan jari jemari dalam menunjukkan atau menguasai gerakan-gerakan otot indah dalam bentuk koordinasi, ketangkasan dan kecekatan.

Dunia anak adalah dunia bermain, anak memperoleh pelajaran dari aktifitas mainnya. Menurut Piaget (2012), kegiatan bermain dapat memberikan kepuasan atau kesenangan bagi diri anak melalui kegiatan yang dilakukan berulang-ulang. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan kepala RA Thoriqotussa'adah Bunda Isti Rahayu S.PdI, yang mengatakan bahwa anak lebih gembira ketika belajar dan mengenal dunia dari aktifitas mainnya. Ketika bermain sejatinya anak mendapat stimulasi perkembangan. Dewasa ini permainan anak lebih didominasi oleh permainan modern yang kurang efektif untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik anak, hal ini tentu akan berbeda dengan ketika anak diajak untuk melakukan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan secara perorangan maupun

kelompok yang banyak melibatkan sensori motorik anak melalui gerak tangan, kaki maupun bagian tubuh lainnya. Banyak ragam permainan tradisional yang dapat menstimulasi perkembangan fisik motorik anak antara lain adalah permainan engklek dan dakon. Menurut Santrock (2014), stimulus perkembangan motorik kasar meliputi gerak lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulatif, dimana ketiga gerak itu dapat distimulasi bersamaan melalui permainan tradisional engklek. Selanjutnya menurut Montessori (2013), tujuan pendidikan sensori adalah dengan latihan yang berulang-ulang akan dapat menyempurnakan persepsi terhadap rangsangan motorik halus, hal ini dapat distimulasi secara maksimal melalui permainan dakon. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru kelas A1 Bunda Isti Rahayu S.PdI yang menyatakan bahwa ada perubahan yang mendasar setelah anak mendapat stimulus melalui permainan tradisional. Permainan tradisional engklek dan dakon memiliki dampak yang cukup signifikan dalam menstimulasi perkembangan fisik motorik anak usia dini bila dilakukan secara terarah dan terus menerus. Permainan engklek dapat menstimulasi perkembangan fisik motorik kasar anak melalui kegiatan melompat dengan satu kaki, melompat dan melempar gaco, dimana kegiatan tersebut dapat melatih kekuatan otot-otot kaki anak, melatih keseimbangan dan konsentrasi anak. Permainan dakon dapat menstimulasi perkembangan fisik motorik halus anak melalui kegiatan menjumpit, menggenggam, serta meletakkan biji dakon ke lubang sebelah kanan sebagai stimulasi kekuatan otot-otot halus anak untuk persiapan kegiatan pra menulis dan kognitif anak.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh temuan bahwa anak-anak lebih tertarik dan lebih gembira ketika memainkan permainan tradisional. Menurut Erikson (2010), anak lebih tertarik dan gembira melalui permainan karena permainan dapat meningkatkan rasa harga diri anak melalui kemampuan anak untuk menguasai tubuh, memahami dan menguasai benda di sekitarnya serta belajar bersosial. Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara dengan guru kelas Bunda Isti Rahayu S.PdI dan peserta didik ananda Cleo serta hasil pengamatan ketika guru kelas A1 mengajar permainan tradisional terlihat bahwa anak-anak sangat antusias menikmati dan bermain permainan engklek dan dakon, serta mereka mampu melakukan gerakan-gerakan terkoordinasi yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam bermain engklek seperti melompat dengan satu kaki, melempar dengan tepat, berjingkat dari satu kotak ke kotak lainnya dan seterusnya, serta mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam bermain dakon seperti menjumpit biji dakon, menggenggam dan meletakkan biji dakon di lubang sesuai aturan. Menurut Yunus dalam Hidayati (2014), permainan tradisional merupakan hasil budaya anak dalam usahanya berfantasi, berkreasi dan berolahraga. Hal ini juga didukung oleh teori Erikson (2010) yang menyatakan bahwa anak lebih tertarik dan gembira melalui permainan karena

permainan dapat meningkatkan rasa harga diri anak melalui kemampuan anak untuk menguasai tubuh, memahami dan menguasai benda di sekitarnya serta belajar bersosial. Salah satu karakteristik khusus anak adalah anak memiliki imajinasi dan fantasi yang dapat dituangkan dalam berbagai karya seni dan diekspresikan dalam bentuk permainan. Adapun permainan yang dapat menampung energi anak yang melimpah salah satunya adalah permainan tradisional. Karena itulah ketika anak melakukan permainan tradisional anak lebih tertarik dan lebih gembira. Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas A1 Bunda Isti Rahayu S.PdI serta salah seorang siswa RA Thoriqotussa'adah, ananda Cleo yang mengatakan bahwa anak senang memainkan permainan tradisional karena menyenangkan dan seru, anak bisa lompat-lompat, berdiri satu kaki dan melempar gaco, serta menjumpit, menggenggam, dan meletakkan biji dakon. Anak memiliki tenaga yang besar karena itulah diperlukan media untuk menampung luapan tenaga tersebut. Dari hasil observasi diketahui bahwa setelah melakukan permainan tradisional anak menjadi lebih fokus ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut Sulyandari (2019), kepuasan kinestetik penting untuk anak agar mereka dapat tenang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan melakukan permainan tradisional anak memiliki wadah untuk bereksplorasi dan menyalurkan energi, imajinasi serta jiwa petualangnya. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru kelas A1 Bunda Isti Rahayu S.PdI yang menyatakan bahwa setelah melakukan permainan tradisional engklek dan dakon perkembangan fisik motorik anak menunjukkan perubahan yang signifikan menjadi lebih fokus dan mulai bisa mengontrol motorik kasarnya. Dengan tersalurkan kebutuhan kinestetik anak maka tingkat fokus dan konsentrasi anak juga akan meningkat, sehingga anak bisa lebih tenang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Permainan tradisional dapat melatih anak untuk senantiasa mengikuti aturan permainan, sehingga anak juga menjadi terbiasa menaati aturan yang ada di kelas. Menurut Hurlock (2013), salah satu komponen perkembangan fisik adalah sistem syaraf, yang berkaitan dengan perkembangan emosi dan kecerdasan. Anak yang mampu mengikuti aturan menunjukkan bahwa dia telah mampu mengelola emosi dan meningkat tingkat kecerdasannya. Permainan tradisional merupakan aktivitas permainan bervariasi yang diwariskan dari generasi terdahulu yang dilakukan untuk mendapatkan kegembiraan dengan aturan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas A1 Bunda Isti Rahayu S.PdI, setiap permainan pasti memiliki aturan yang harus dijalankan dengan benar untuk meraih hasil kemenangan. Dari beberapa temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan dengan aturan yang dalam penelitian ini adalah permainan engklek dan dakon, anak menjadi terbiasa untuk mengikuti aturan, hal ini juga berdampak pada setiap kegiatan yang dilakukan anak terutama kegiatan

pembelajaran yang memiliki aturan. Permainan tradisional dalam hal ini permainan dakon memberikan dampak yang cukup signifikan bagi anak, diantaranya anak-anak dapat memegang pensil dengan benar. Menurut Hurlock (2013), unsur pengendalian gerak tubuh dan otak merupakan pusat gerak dalam perkembangan motorik. Dengan pemberian stimulus yang tepat maka perkembangan motorik anak juga akan mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas A1 Bunda Isti Rahayu S.PdI, melalui permainan dakon anak memperoleh stimulasi motorik halus melalui kegiatan menjumpit, menggenggam dan meletakkan biji dakon. Melalui permainan dakon ini motorik anak dapat distimulasi dengan cara yang menyenangkan sesuai fitrah anak yaitu bermain sembari belajar. Tanpa sadar dalam kegiatan bermain dakon ini dapat melatih motorik halus anak sehingga dapat memberikan perubahan yang signifikan pada perkembangan motoriknya terutama motorik halus anak pada kegiatan pra menulis. Permainan tradisional engklek dan dakon memberikan efek yang cukup signifikan bagi anak diantaranya diperoleh temuan bahwa anak lebih mahir berhitung. Menurut Sulyandari (2016), latihan koordinasi yang tepat dan terus menerus terutama untuk melatih motorik halus anak berguna untuk menstimulasi perkembangan dan keterampilan anak terutama kemampuan kognitif. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru pendamping kelas A1 Bunda Sulistiyowati, yang mengatakan bahwa dengan stimulasi permainan tradisional engklek dan dakon anak menjadi lebih mahir berhitung karena terbiasa menghitung ketika meletakkan biji dakon dan melompati kotak permainan engklek. Melalui permainan tradisional engklek dan dakon, secara tidak langsung anak terbiasa untuk menghitung (baik dengan suara maupun dalam hati), mulai dari awal permainan dimulai yaitu saat meletakkan biji dakon di setiap lubang dakon serta ketika menghitung jumlah kotak pada permainan engklek, hingga saat bermain yaitu ketika meletakkan biji dakon ke lubang sebelah kanan hingga biji dakon habis serta ketika melompati kotak permainan engklek, sampai saat permainan dakon selesai yaitu ketika anak menghitung total biji dakon yang ada di dalam lubang besar miliknya. Dengan stimulus yang terus menerus ini anak menjadi lebih mahir dalam berhitung.

Permainan tradisional mampu membantu stimulasi perkembangan fisik motorik anak terutama terlihat pada lebih terkontrol gerakan saat makan, karena perkembangan fisik motorik kasar anak telah terstimulus dengan baik sehingga keseimbangan tubuh juga baik. Menurut Montessori (2013), dengan latihan yang diulang-ulang akan dapat menyempurnakan persepsi terhadap rangsangan-rangsangan. Permainan tradisional merupakan kegiatan yang mengharuskan anak terlibat dan bergerak aktif dengan gerakan yang berulang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas Bunda Isti Rahayu S.PdI, dengan gerakan yang diulang-ulang tersebut anak akan mendapat

stimulasi, sehingga motoriknya bisa lebih terkontrol. Hal ini juga terlihat dari hasil observasi penelitian terhadap ananda Aza. Pada awalnya setiap makan bekal, bekal makanan ananda Aza selalu berceceran, namun setelah menerima stimulasi dengan permainan dakon, perlahan bekal makanan yang berceceran di dekat ananda Aza sudah banyak berkurang. Permainan tradisional memiliki aturan main yang harus dilaksanakan secara bergantian antara tiap pemainnya. Menurut Hurlock (2013), interaksi anak dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya adalah bentuk upaya pengendalian diri dengan mengikuti aturan yang telah ditetapkan dalam sebuah permainan. Hasil wawancara dengan guru kelas A1 Bunda Isti Rahayu S.PdI, mengatakan bahwa anak diharuskan untuk menunggu giliran sebelum memulai permainan hal ini juga menjadi stimulasi awal untuk mengenalkan budaya antri dan melatih anak agar bisa sabar ketika menunggu giliran. Hasil ini juga didukung dengan hasil dokumentasi yang menunjukkan bahwa anak sudah terbiasa antri menunggu giliran dalam setiap kegiatan yang dilakukan.

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, terdapat perubahan yang signifikan pada perkembangan fisik motorik anak terutama setelah melakukan permainan tradisional engklek dan dakon diantaranya anak-anak lebih gembira ketika bermain, anak lebih fokus ketika di dalam kelas, anak bisa mengikuti aturan permainan sehingga terbiasa menaati aturan di kelas, anak dapat memegang pensil dengan benar, anak lebih mahir berhitung, anak lebih terkontrol gerakan saat makan serta anak bisa antri menunggu giliran. Permainan tradisional mengharuskan pemainnya untuk menggerakkan anggota tubuhnya mulai dari tangan, kaki maupun bagian tubuh lainnya. Hal ini tentunya sangat membantu dalam menstimulasi perkembangan fisik motorik anak dengan melibatkan otot besar dan otot kecil yang melibatkan sensori motor anak. Dengan melakukan permainan tradisional engklek dan dakon di sekolah terlihat adanya perubahan yang mendasar dalam perkembangan fisik motorik anak. Misalnya, ketika anak diajak bermain engklek, anak yang biasanya diam saja menjadi tertarik dan mau mencoba meskipun hanya sebentar. Anak yang awalnya kurang bisa menjaga keseimbangan dan kurang mahir melempar menjadi lebih bisa mengkoordinasikan motorik kasarnya. Begitu pula saat anak diajak bermain dakon, anak yang awalnya kurang bisa memegang pensil dan tulisan tangannya masih kurang rapi, setelah bermain dakon mulai menunjukkan perubahan yang signifikan menjadi lebih baik, tangannya mulai bisa memegang pensil dengan benar dan tidak lagi sering merasa capek bila diajak untuk membuat garis atau tulisan. Jadi dari hasil penelitian ini dapat diperoleh kesimpulan bahwa permainan engklek dapat menstimulasi perkembangan fisik motorik kasar anak dan permainan dakon dapat menstimulasi perkembangan fisik motorik halus anak.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Stimulasi Perkembangan Fisik Motorik melalui Permainan Tradisional

Dalam pelaksanaan stimulasi perkembangan fisik motorik anak usia dini melalui permainan tradisional terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung maupun menghambat stimulasi perkembangan fisik motorik anak usia dini tersebut. Menurut Hurlock (2013), lingkungan yang kondusif merupakan salah satu faktor penunjang dalam stimulasi perkembangan fisik motorik anak. Hasil wawancara dengan kepala sekolah RA Thoriqotussa'adah sekaligus guru kelas A1 Bunda Isti Rahayu S.PdI menyatakan bahwa lingkungan yang kondusif dapat menciptakan rasa aman dan nyaman bagi anak dan warga sekolah dalam stimulasi perkembangan anak sesuai fitrah anak yaitu bermain sembari belajar. Dengan lingkungan yang kondusif perkembangan fisik dan spikis anak akan dapat berkembang dengan maksimal. Lingkungan sekolah meliputi seluruh faktor yang berasal dari sekitar sekolah baik yang berada di dalam maupun di luar pagar sekolah. Rasa ingin tahu anak yang besar dapat menjadi pemicu mudahnya konsentrasi anak teralihkan. Karena itulah perlu adanya strategi pembelajaran yang tepat untuk menstimulasi perkembangan anak dengan cara yang seru dan menyenangkan agar dapat menarik fokus dan perhatian anak.

Sarana permainan juga merupakan faktor penunjang dalam menciptakan lingkungan yang kondusif. Menurut Satrock (2014), diperlukan stimulasi fisik motorik yang dalam hal ini memerlukan sarana yang tepat untuk memaksimalkan perkembangan fisik motorik anak. Berdasarkan hasil observasi langsung dan hasil wawancara dengan Kepala sekolah RA Thoriqotussa'adah Bunda Isti Rahayu S.PdI diperoleh temuan bahwa permainan outdoor yang disediakan di RA Thoriqotussa'adah sudah cukup beragam namun masih kurang dapat menstimulasi perkembangan fisik motorik anak. Adapun jenis permainan yang ada di outdoor tersebut antara lain ayunan, jungkat-jungkit, mangkok putar, perosotan, dan jaring laba-laba/jaring militer. Stimulasi motorik halus anak dalam kelas juga dilakukan dengan kegiatan merobek kertas menjadi ukuran yang lebih kecil, kolase, meremas kertas koran menjadi bentuk bola dan kegiatan menulis langsung. Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik anak, namun manfaat dari semua kegiatan itu dapat diperoleh lebih maksimal melalui permainan tradisional engklek dan dakon yang tentunya lebih menarik minat anak, lebih seru dan menyenangkan. Dalam kegiatan pembelajaran bimbingan dari sekolah merupakan hal yang penting dan mendasar. Menurut Anggraheni (2019), proses pembelajaran telah mengalami perubahan dari behavioristik menjadi konstruktivistik. Sudah menjadi tugas dari orang tua dan guru untuk mengajarkan dan mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang positif karena lingkungan turut berperan penting dalam meningkatkan fisik motorik

anak agar dapat berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas A1 Bunda Isti Rahayu S.PdI serta wawancara dengan guru pendamping kelas A1 Bunda Sulistiyowati diperoleh temuan penelitian bahwa aspek perkembangan anak perlu mendapat stimulus yang tepat untuk memperoleh hasil yang maksimal. RA Thoriqotussa'adah telah melakukan stimulasi perkembangan fisik motorik anak melalui beberapa kegiatan, diantaranya merobek kertas menjadi ukuran yang lebih kecil, kolase, meremas kertas koran menjadi bentuk bola, berjalan diatas papan titian, menendang bola, lempar tangkap bola, selain itu anak juga diajak untuk melakukan beberapa permainan fisik dengan aturan seperti permainan tradisional. Hal ini dapat terlihat pada stimulasi perkembangan fisik motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. Hal ini tidak lepas dari peran guru sebagai pengajar dan pendidik anak di sekolah. Di sekolah guru merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung peningkatan fisik motorik anak melalui kegiatan pembelajaran. Menurut Sujiono (2010: 25), usaha yang dapat dilakukan oleh guru antara lain:

1. Menciptakan lingkungan main yang aman dan ramah anak yang dapat membantu meningkatkan kemampuan fisik motorik anak dengan menyediakan peralatan pendukung.
2. Memperkenalkan berbagai jenis keterampilan fisik motorik untuk anak usia dini.
3. Memberikan aktivitas fisik motorik yang beragam dan bervariasi agar anak dapat leluasa bermain sembari belajar.
4. Memberikan aktivitas fisik motorik agar anak dapat menikmati permainan sekaligus dapat mencapai kemampuan yang diharapkan sesuai tahap perkembangannya dengan menyenangkan.
5. Setiap anak itu unik, maka guru hendaknya tidak membandingkan kemampuan antara satu anak dengan anak yang lain karena penguasaan keterampilan fisik motorik seorang anak akan berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lainnya karena setiap anak itu unik.
6. Guru hendaknya meningkatkan kesabaran karena dalam menguasai suatu ketrampilan setiap anak memiliki jangka waktu yang berbeda.
7. Guru seyogyanya bisa memberikan arahan kepada anak agar anak dapat menerima kehadiran dan bekerja sama dengan anak lain terutama saat melakukan aktivitas fisik motorik yang menempatkan anak bersama beberapa anak lain.

Faktor pendukung stimulasi perkembangan fisik motorik melalui permainan tradisional selanjutnya adalah pemberian motivasi. Menurut Hurlock (2013), kelenjar endokrin merupakan pemicu pola tingkah laku. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik bila peserta didik memiliki motivasi belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru kelas A1

Bunda Isti Rahayu S.PdI yang mengatakan bahwa diperlukan adanya motivasi kepada anak baik anak yang pemalu maupun anak yang aktif dan pemberani sekalipun, dengan tujuan agar anak lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Untuk mengoptimalkan hasil belajar tersebut maka diharapkan guru bisa meningkatkan kreatifitas untuk membangun motivasi belajar anak. Pemberian motivasi pada peserta didik dapat dilakukan dengan memilih metode pembelajaran yang tepat, memaksimalkan fasilitas pembelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta memberikan hadiah bagi anak yang berhasil menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan baik. Pemberian hadiah ini dapat berupa pujian, tanda bintang maupun bentuk apresiasi yang lain. Makanan seimbang dan bergizi berpengaruh pada perkembangan tubuh anak sehingga akan mampu meningkatkan stimulus perkembangan fisik motorik anak sesuai dengan usianya. Menurut Hurlock (2013), faktor kesehatan mempengaruhi perkembangan fisik motorik. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru kelas A1 Bunda Isti Rahayu S.PdI yang mengatakan bahwa kebutuhan gizi anak mempengaruhi kemampuan dan konsentrasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari hasil observasi peneliti pada tanggal 24 february hingga 3 Maret 2023 diketahui bahwa bekal makanan yang dibawa oleh anak-anak murid RA Thoriqotussa'adah dari rumah ada yang sudah bergizi baik dan ada yang belum baik, dikarenakan masih ada yang membawa makanan instan/cepat saji dan kebanyakan tidak suka sayur. Melihat hal tersebut tidak jarang guru juga melarang siswa membawa bekal makanan cepat saji dan menghimbau wali murid untuk menyiapkan bekal makanan sehat untuk anak. Anak berada pada fase tumbuh kembang yang pesat karena itu terpenuhinya kebutuhan gizi anak sangat berpengaruh terhadap kelangsungan hidup anak ke depannya.

Dari data observasi dan wawancara di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor pendukung dalam stimulasi perkembangan fisik motorik anak usia dini di RA Thoriqotussa'adah Kecamatan Pujon dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang kondusif, bimbingan dari sekolah dalam menstimulasi perkembangan anak, pemberian motivasi serta kebutuhan gizi anak. Selain faktor penunjang terdapat pula faktor penghambat dalam stimulasi perkembangan fisik motorik anak melalui permainan tradisional. Dari hasil wawancara dan observasi diperoleh temuan bahwa peran orang tua dapat menjadi faktor penghambat dalam stimulasi perkembangan fisik motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. Menurut Hurlock (2013), faktor yang mempengaruhi perkembangan anak antara lain adalah pola asuh keluarga, hubungan antar keluarga, bimbingan orang tua, dan kesehatan. Sebagaimana Rasulullah bersabda, "*setiap bayi dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi.*" (HR. Al-Bukhari). Sudah menjadi tugas dari orang tua

dan guru untuk mengajarkan dan mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang positif karena lingkungan memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan fisik motorik anak agar dapat berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali murid dari ananda Nasya Ibu Avni mengatakan bahwa setelah diajak bermain tradisional di sekolah anak suka mengajak orang tua dan anggota keluarga untuk bermain, tapi terkadang orang tua suka abai karena sudah capek banyak kerjaan. Dengan mayoritas warga bekerja sebagai petani dan peternak membuat para warga terutama wali murid dari anak usia dini tidak memiliki waktu yang cukup untuk mendampingi dan mengajak anak untuk bermain. Mereka juga cenderung mengabaikan permintaan anak untuk mendampingi dan menemani bermain tradisional engklek atau dakon, dan sebagai gantinya orang tua memberikan keleluasaan pada anak untuk menggunakan gadget, baik untuk bermain game maupun untuk berselancar di dunia maya. Dengan keleluasaan yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya dalam bermain gadget telah menjadi penyebab utama kecanduan gadget pada anak saat ini.

Menurut Hurlock (2013), pola asuh orang tua merupakan faktor yang turut mempengaruhi perkembangan anak. Hal ini didukung hasil wawancara dengan wali murid ananda Divia Ibu Desi yang mengatakan bahwa setiap hari dia bekerja di ladang dan kadang pulang sampai lewat tengah hari. Setelah itu pada sore harinya Ibu Desi dan suami bekerja di kandang ternak untuk memeras susu. Sering kali mereka kurang bisa memantau dan mendampingi anak. Jadi mereka memberikan kebebasan pada anak untuk bermain gadget agar anak anteng di rumah dan tidak keluyuran. Permainan tradisional masih jarang diberikan terutama di rumah karena anak sudah terbiasa bermain gadget. Para wali murid banyak yang memberikan gadget pada anak dengan alasan agar anak tidak mengganggu orang tua serta anak bisa diam dan anteng di rumah. Hal ini juga yang membuat kegiatan bermain tradisional dan stimulus fisik motorik anak menjadi kurang berkembang. Peneliti melihat bahwasannya ketiadaan waktu pendampingan dari orang tua menjadi alasan utama anak lebih cenderung untuk bermain gadget dan kurang melakukan aktifitas fisik yang dapat memaksimalkan motorik kasar dan motorik halus anak. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor penghambat stimulasi perkembangan fisik motorik anak usia dini melalui permainan tradisional di RA Thoriqotussa'adah adalah peran orang tua dan kecanduan gadget pada anak.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang “Stimulus Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional” diperoleh temuan bahwa dengan melakukan permainan tradisional engklek dan dakon anak lebih gembira ketika bermain, anak lebih fokus ketika di dalam kelas, anak terbiasa mengikuti aturan permainan sehingga terbiasa mengikuti aturan di kelas, anak dapat memegang pensil dengan benar, anak lebih mahir berhitung, anak lebih terkontrol gerakan saat makan, serta anak bisa antri menunggu giliran. Permainan engklek dalam membantu stimulasi perkembangan fisik motorik kasar dan permainan dakon dalam membantu stimulasi perkembangan fisik motorik halus anak usia dini di RA Thoriqotussa’adah Pujon sudah berjalan dengan baik, karena sebelum memulai pembelajaran guru sudah membuat rencana pembelajaran harian (RPPH) dan penilaian untuk melihat sejauh mana perkembangan anak dari hari ke hari.

Faktor pendukung stimulasi perkembangan fisik motorik anak usia dini di RA Thoriqotussa’adah Pujon yaitu: lingkungan yang kondusif, bimbingan dari sekolah, pemberian motivasi dan kebutuhan gizi anak. Sedangkan faktor yang menghambat dalam meningkatkan fisik motorik anak usia dini di RA Thoriqotussa’adah Kecamatan Pujon yaitu: peran orang tua dan kecanduan gadget pada anak. Peneliti menyadari banyak kekurangan dan keterbatasan dalam kegiatan penelitian ini, baik ditinjau dari rumusan masalah, waktu pengumpulan data, teknik pengumpulan data, masih kurangnya pengetahuan peneliti dalam penganalisaan data maupun keterbatasan dalam membuat instrument penelitian, maka diharapkan adanya penelitian selanjutnya untuk lebih mengembangkan dan memperdalam kajian pada penelitian ini dengan membuat kreasi permainan tradisional engklek dan dakon yang lebih menarik agar anak bisa lebih fokus dan tertantang.

Daftar Rujukan

- Anggraheni, Ika. (2019). *Profil Perkembangan Motorik Halus dan Kreatifitas Anak Kelompok B Dalam Kegiatan Cooking Class. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 46-62.
https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=Hs_rK2UAAAAJ&citation_for_view=Hs_rK2UAAAAJ:u-x6o8ySG0sC
- Dharmamulyo, Sukirman. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepel Press.
- Fadillah, Muhammad. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz.
- Hidayati, Wahyu. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Tradisional pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok I Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi.

- Miles, M. B; Huberman, A. M; & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publication. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi. Jakarta: UI-Press.
- Hurlock, Elizabeth B. (2013). *Psikologi perkembangan : Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Maleong, Lexy J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Montessori, Maria. (2013). *Metode Montessori*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tanggal 17 September 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013
- Santrock, John W. (1997). *Life-Span Development*. Terjemahan Widyasinta (2014). *Benedictine*. Jakarta: Erlangga.
- Sujiono, Bambang. (2010). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sulyandari, Ari Kusuma. (2016). *Representasi Simbol Matematika Dalam Aktivitas Bermain Pada Anak TK*. [http://repository.um.ac.id/63035/\(online\)](http://repository.um.ac.id/63035/(online)) diakses pada 4 februari 2023.
- Wahyuningsih, Sri. (2009). *Permainan Tradisional Untuk Usia 4-5 Tahun*. Bandung: Prenada Media.