

## **Pengembangan Permainan Tradisional Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B di TK Rinjani Unram Tahun 2023**

**Wahyudi Maulida Saputra\*, Nurhasanah, Ika Rachmayani, Baik Nilawati Astini**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [wahyudimaulida630@gmail.com](mailto:wahyudimaulida630@gmail.com)

### **Article History**

Received: July 18<sup>th</sup>, 2023

Revised: August 24<sup>th</sup>, 2023

Accepted: October 18<sup>th</sup>, 2023

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pengembangan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok usia lima sampai enam tahun. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development*. Subyek penelitian berjumlah 17 orang anak yang terdiri dari 11 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan yang ada di TK Rinjani Unram. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Adapun tahapan dalam permainan boy-boyan adalah: 1. Membentuk kelompok, 2. kelompok yang menang akan bermain dan kelompok kalah akan berjaga, 3. menyusun kepingan di tengah lapang, 4. Anak-anak diberikan 1 kali kesempatan melempar, 5. jarak pelempar bola 5 langkah dari menara, 6. Jika semua terkena lemparan maka selanjutnya main bergantian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media boy-boyan yang dihasilkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan persentase 85,7% berdasarkan uji produk oleh ahli. Kemampuan motorik kasar anak di TK Rinjani Unram mengalami pengembangan dengan persentase yang dihasilkan pada tahap pengembangan 1 sebesar 26,7%, sedangkan tahap pengembangan 2 sebesar 57,7%, dan tahap pengembangan 3 sebesar 77,8%. hasil penelitian. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional boy-boyan yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK B di Rinjani Unram Tahun 2023.

**Keywords:** Boy-boyan, Motorik Kasar, Permainan Tradisional.

## **PENDAHULUAN**

Pada usia 0-6 tahun anak usia dini mengalami masa kritis ini bagi perkembangan fisik, mental, perilaku, dan kecerdasan anak yang sangat berpengaruh pada perkembangan periode berikutnya sehingga membutuhkan stimulus. Stimulus dapat diberikan melalui pendidikan langsung dari orang tua di rumah maupun melalui lembaga pendidikan anak usia dini. Sebagaimana diatur dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya yang dilakukan untuk memberikan rangsangan pendidikan kepada anak usia 0-6 tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pemberian rangsangan pendidikan pada anak usia dini dapat diberikan melalui suatu permainan.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang dimainkan oleh anak-anak yang merupakan suatu warisan budaya sejak zaman nenek moyang dan dikenal dengan nama permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh lebih dari satu pemain dengan memanfaatkan alam sekitar sebagai alat dan bahan dalam permainan. Melalui permainan tradisional anak dapat belajar bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, meningkatkan kosa kata, melatih kemandirian, kemampuan menyusun strategi yang baik, meningkatkan kerjasama, melatih ketangkasan, dan kelincahan serta melatih kelenturan otot-otot anak.

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Motorik kasar dapat distimulus dengan kegiatan berjalan, berlari, melompat, melempar, memantulkan, merangkak, dan sebagainya. Ada banyak kegiatan yang dapat menstimulus kemampuan motorik kasar anak

anantara lain: melompat tali, berjalan zig-zag, memantulkan bola besar, renang, senam fantasi dan sebagainya. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dan dapat juga memberikan rasa senang pada diri anak (Aisyah dalam Lestari, 2014). Fikriyati (Hidayati, 2013: 196) mengatakan bahwa kemampuan motorik kasar sangat erat kaitannya dengan perkembangan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot-otot, dan spinal cord. Motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat ketika anak mampu melakukan kegiatan yang diperintahkan oleh guru misalnya, berjalan di atas papan titian, melompat menggunakan satu kaki, dan memasukan bola kedalam ring/wadah sesuai perintah dari guru. Adapun kemampuan motorik pada anak dibagi menjadi dua bagian yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar pada anak terbentuk saat anak memiliki koordinasi yang besar terhadap tubuhnya kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengandalkan otot-otot besar atau keseluruhan dari anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri seperti berjalan, berlari, melompat, duduk, naik turun tangga, menendang dan sebagainya, sedangkan motorik halus seperti meremas, merobek, dan lain sebagainya. Untuk melakukan gerakan motorik kasar memerlukan tenaga yang banyak hal ini dikarenakan dilakukan oleh otot-otot besar contohnya paha, betis dan tangan.

Berdasarkan Observasi pada tanggal 22 September 2022 yang dilakukan di TK Rinjani Unram pada saat kegiatan PLP bahwa sudah 50% permainan tradisional dilakukan di sekolah dan ada berbagai macam permainan tradisional yang sudah diperkenalkan kepada anak-anak yang ada di TK Rinjani Unram. Di suatu lembaga peneliti ingin mengangkat pengembangan permainan tradisional yang dinamakan permainan boy-boyan dan peneliti sudah uji coba permainan tersebut pada anak-anak pada saat kegiatan PLP sebanyak dua kali dan anak-anak masing kebingungan dengan permainan tersebut, permainan boy-boyan ini baru dikenal sama anak-anak. Hasil pengamatan sementara permainan tradisional yang sering diperagakan dan dikenalkan yaitu permainan bakiak, lompat tali, engklek, Ular Naga, tarik tambang, serta

senam bersama untuk melatih motorik anak-anak. Permainan tradisional boy-boyan ini dapat melatih keenam aspek dengan aspek yang paling menonjol yaitu aspek fisik motorik dengan permainan inilah anak dapat melatih keseimbangan, kerjasama, kelincahan, ketangkasan, serta nilai moral, kognitif, bahasa, sosial emosional dan kekompakan pada saat bermain.

TK Rinjani Unram merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Taman Kanak-kanak di Jalan Pendidikan Nomor. 37 Mataram yang menjadi tempat penelitian. Pada observasi pertama pada saat PLP di TK Rinjani Unram dengan salah satu guru di TK Rinjani Unram tentang bagaimana proses pembelajarannya untuk meningkatkan motorik kasar anak di usia 5-6 tahun, ternyata di sekolah tersebut sudah melakukan kegiatan motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional serta memperkenalkan permainan tradisional seperti bakiak, engklek, lompat tali, Ular Naga, serta senam bersama. Di TK Rinjani Unram ini mengembangkan fisik motorik kasar melalui permainan tradisional sudah mencapai 50% dimana permainan yang sudah dimainkan oleh anak-anak seperti yang di atas untuk mengembangkan fisik motorik kasar anak dan permainan itu dilakukan setiap minggu dengan permainan yang berbeda-beda yang dimainkan di setiap sentra agar anak-anak tidak bosan untuk memainkannya.

Permainan tradisional boy-boyan adalah salah satu permainan tradisional sangat menarik dimainkan oleh permainan beregu menggunakan bola kasti bertujuan untuk menghancurkan menara yang bertumpukan. Menurut Hayati (2017) dalam Farina dan Yullyofriend (2020) boy-boyan adalah menyatakan bahwa permainan tradisional boy-boyan untuk memberikan manfaat atau ilmu kepada anak seperti meningkatkan interaksi kelompok, terlatih bekerja sama dan melatih rasa tanggung jawab dalam keputusan. Permainan boy-boyan dalam mengembangkan motorik anak yaitu anak bisa melatih otot biar kuat, menggerakkan seluruh tubuh anak dan melatih anak untuk kesabaran menunggu giliran masing-masing.

Permainan tradisional boy-boyan ini juga disebut permainan yang menggunakan pecahan genting yang dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan sebuah bola kasti dan pecahan genting yang disusun seperti bentuk menara. Permainan boy-boyan dibagi menjadi dua grup yaitu grup pemain dan grup lawan di

mana grup pemain merubuhkan menara pecahan genting dari jarak yang sudah ditentukan selanjutnya grup pemain menyusun kembali menara yang sudah dirobohkan sambil menghindari lemparan dari grup lawan (Sri Mulyani, 2013: 29).

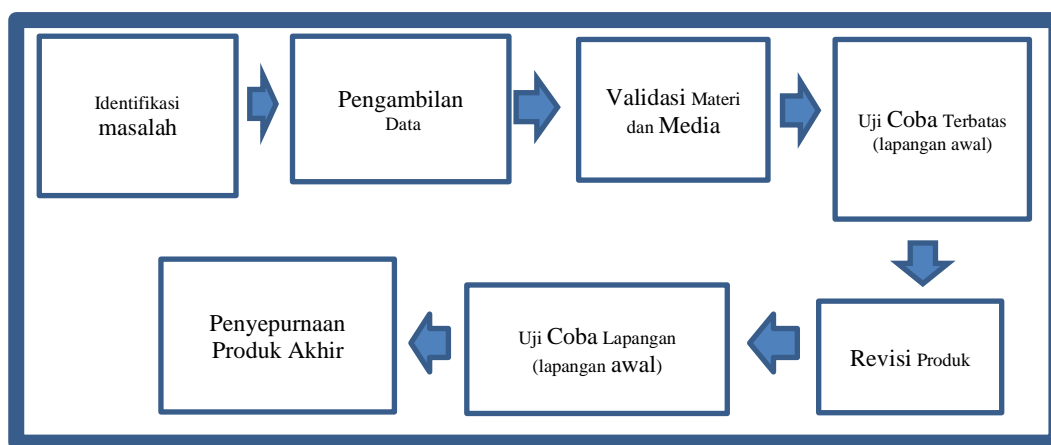
Aspek yang dikembangkan yaitu fisik motorik kasar dengan kompetensi dasar mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus dimana pada indikator pencapaian perkembangan anak dapat melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah seperti berlari, melempar, menangkap, dan menyusun, adapun kompetensi dasar yang kedua anak dapat menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus dengan indikator pencapaian perkembangan dengan melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan gerakan yang tertaur dan melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan teratur.

Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengatasi masalah di atas, maka peneliti

mencoba mencari alternatif penyelesaian yaitu melalui kegiatan permainan tradisional boy-boyan, anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya. Penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Tradisional Boy-boyan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B di TK Rinjani Unram Tahun 2023”.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah suatu proses mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Model prosedural yang digunakan mengacu pada tahap-tahap yang telah dikembangkan oleh Borg & Gall (Sari, 2015: 83), yang terdiri atas sepuluh langkah. Sugiyono (2015: 407), mengatakan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun rancangan penelitian dalam penelitian ini yaitu:



**Gambar 1.** Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian ini adalah peserta didik di kelompok B1 atau anak usia 5-6 Tahun di TK Rinjani Unram. Semester Ganjil Tahun pelajaran 2023 dengan jumlah anak 17 orang anak yang ada dalam satu kelas yang terdiri dari 11 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan.

Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi dimana metode observasi adalah salah satu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara

sistematis dengan prosedur yang standar, lembar observasi digunakan agar peneliti lebih terarah dalam melakukan observasi, sedangkan dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumen arsip seperti menggunakan foto, dan lain sebagainya.

Pada instrumen penelitian menggunakan lembar observasi terkait dengan indikator dan deskriptor dengan sesuai tingkat pencapaian motorik kasar anak. Di mana indikator yang pertama yaitu melakukan persiapan di mana

persiapan ini dilakukan mulai dengan menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk bermain, berkumpul di tengah lapangan, membuat kesepakatan mian, menunggu giliran bermain, anak-anak dibagi menjadi dua kelompok yang beranggotakan lima sampai enam orang dalam satu kelompok, anak-anak akan melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan main terlebih dahulu, kemudian pada indikator pelaksanaan anak-anak yang sudah melakukan suit dan menang akan bermain dan diberikan kesempatan melempar sebanyak satu kali lemparan ke arah kepingan berbentuk menara, peneliti mengamati dan mencatat kemampuan motorik kasar anak melalui permainan boy-boyan ini, memberikan hadiah berupa pujian, kemudian indikator ketiga yaitu kegiatan akhir anak-anak merapikan alat dan bahan yang sudah digunakan untuk bermain, peneliti mengevaluasi atau refleksi dengan anak tentang kegiatan yang sudah dilakukannya dan melakukan doa sesudah selesai kegiatan.

Pada instrumen pengembangan kemampuan motorik kasar terdapat tingkat pencapaian perkembangan yaitu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan, kelincahan dan kelenturan, indikatornya dapat berdiri dengan tubuh yang seimbang, dapat melakukan gerakan berpindah tempat secara sederhana, melakukan koordinasi gerakan mata, kaki dan tangan, dapat melakukan gerakan tangan untuk kelenturan otot, melakukan permainan fisik dengan aturan, dan dapat memenuhi aturan sederhana.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Rinjani Unram yang beralamat di jalan Pendidikan No. 37, Dasan Agung Baru, Kecamatan Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat 83126. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B1 di TK Rinjani Unram Tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 17 anak yang terdiri dari 11 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan Alat Permainan Edukatif (APE) boy-boyan yang dapat mengembangkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui

permainan tradisional boy-boyan di kelompok B1.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tujuh tahapan, yakni tahap pencarian dan pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan bentuk produk awal, tahap uji coba lapangan awal, tahap revisi uji coba lapangan awal, tahap uji coba lapangan utama, dan tahap produk akhir. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober 2023. Pada setiap tahap pengembangan dilakukan observasi terhadap aktivitas anak dalam kemampuan motorik kasar anak.

**Deskripsi Data Tahap Pengumpulan Data Awal** Pada tahap pengumpulan data awal, dilakukan studi lapangan dan studi pustaka, adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut: 1) Studi Lapangan, data yang diperoleh dari studi lapangan berupa informasi mengenai pembelajaran pengembangan motorik kasar anak di main pembuka yang dilaksanakan di TK Rinjani Unram dan kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 di lembaga tersebut. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, pembelajaran main pembuka yang dilakukan di TK Rinjani Unram masih kurang bervariasi dalam permainannya. 2) Studi Pustaka, data yang diperoleh dari studi pustaka berupa informasi mengenai teor-teori ahli yang relevan dengan kemampuan motorik kasar anak di kelompok B dan media Boy-boyan.

### **Deskripsi Data Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini dilakukan pembuatan desai media boy-boyan. Desain awal media boy-boyan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Pada tahap perencanaan, dilakukan pembuatan desai media boy-boyan. Desain awal media boy-boyan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : a. Memilih kayu yang bagus, b. Kayu di ukur dengan diameter 10 cm x 10 cm, c. Kepingan kayu dibentuk seperti geometri (persegi, setengah lingkaran dan segitiga), d. Kepingan tersebut di cat dengan berbagi warna seperti (merah, biru, kuning, dan hijau), Pada tahap ini pula, instrumen-instrumen penelitian divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu Program Studi PG-PAUD Universitas Mataram, Guru Sentra Pembangunan TK Rinjani Unram. Dari validasi instrumen penelitian diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Validasi Instrumen Penelitian

No	Validator	Skor Maksimal	Skor	Persentase	Keterangan
1.	Ahli 1	80	74	92,5	Layak
2.	Ahli 2	80	77	96,25	Layak
3.	Ahli 3	80	77	96,25	Layak

Berdasarkan hasil validasi instrumen penelitian tersebut, validasi instrumen penelitian dianggap layak dan dapat digunakan dalam penelitian. Pada instrumen observasi kemampuan motorik kasar anak kelompok B, sudah layak digunakan dalam penelitian.

### Deskripsi Data Tahap Pengembangan Produk

Pada tahap ini, peneliti menentukan bentuk kepingan yang akan dibuat dalam permainan

boy-boyan. Peneliti menggunakan media kayu yang dibentuk dengan berbagai bentuk geometri seperti (persegi, segitiga, dan lingkaran yang sudah dibagi menjadi empat bagian). Pada tahap ini, produk awal media boy-boyan dihasilkan. 1) Deskripsi Data Tahap Validasi dan Uji Coba. Pada tahap ini, media boy-boyan yang dihasilkan divalidasi oleh ahli yang berjumlah dua orang. Hasil validasi dari kedua ahli tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Media

No	Validator	Skor Maksimal	Skor	Persentase	Keterangan
1.	Ahli 1	75	66	88	Layak
2.	Ahli 2	75	64	85,3	Layak

**Tabel 3.** Hasil Validasi Materi

No	Validator	Skor Maksimal	Skor	Persentase	Keterangan
1.	Ahli 1	30	28	93,3	Layak

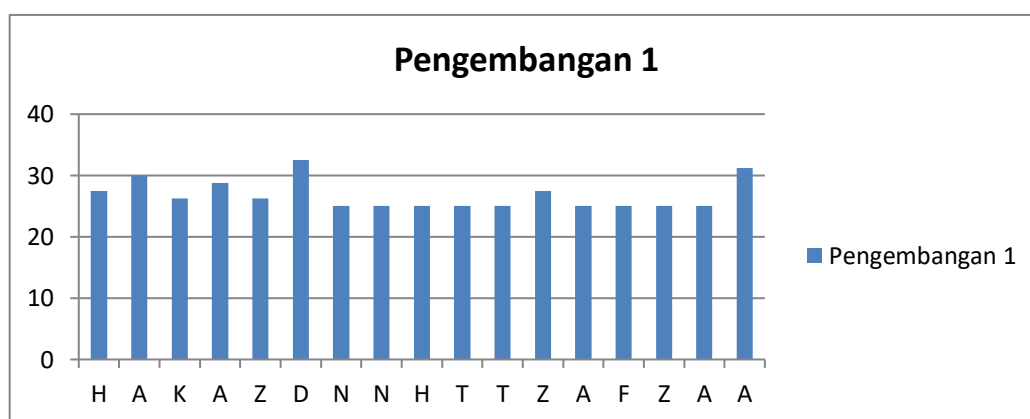
Berdasarkan tabel hasil validasi media tersebut, kedua ahli menyatakan bahwa media boy-boyan yang dihasilkan dianggap layak digunakan dalam pembelajaran untuk menstimulus kemampuan motorik kasar anak kelompok B. Kedua ahli juga memberikan saran untuk menambahkan kepingan agar setiap permainan dilakukan agar bisa ditambah susunan kepingannya agar terlatih dalam menyusun kepingan berbentuk menara tersebut. Media boy-boyan ini juga dapat membantu guru dalam permainan yang baru sebagai main pembuka dalam pembelajaran untuk pengembangan kemampuan motorik kasar anak. Tahap pengembangan 1. 1). Perencanaan, sebelum melaksanakan proses pembelajaran peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan guru terkait dengan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam penelitian diantaranya, menyiapkan kisi-kisi instrumen, menyiapkan media pembelajaran dalam permainan boy-boyan seperti kepingan yang sudah dibentuk geometri (persegi, segitiga dan setengah lingkaran) dan bola. 2). Pelaksanaan dan Observasi a) Kegiatan awal, sebelum melakukan kegiatan awal, guru dan peneliti menyiapkan tempat untuk bermain yaitu lapangan sekolah. Hal tersebut dikarenakan permainan tradisional boy-boyan memerlukan tempat yang lapang dalam proses

pengaplikasikan permainan. Dalam kegiatan awal, peneliti mendampingi anak saat melakukan doa bersama dan melakukan pendekatan seperti mengabsen dan menanyakan kabar anak sebelum berangkat ke sekolah dan memberikan apresiasi melalui tanya jawab tentang sejauh mana pengetahuan anak tentang permainan tradisional yang sudah sering dilakukan oleh beberapa sebelumnya. Peneliti juga mendiskusikan aturan permainan dan menunjukkan alat bantu yang akan digunakan pada saat bermain. b). Kegiatan Inti, pada saat kegiatan inti, peneliti dan guru membimbing anak untuk berbaris di halaman dan menyiapkan anak untuk melakukan baris-baris untuk melakukan lemparan ke kepingan dengan cara mengajukan diri. Hal ini menyebabkan anak saling berebutan untuk melempar karena melihat kepingan yang tersusun dan bola yang mungil. Pada saat bermain, beberapa anak masih terlihat bingung dikarenakan belum mengerti cara bermain dan tidak berani untuk melakukan kegiatan. peneliti melakukan penelitian ini dan melakukan penilaian berdasarkan instrumen yang sudah di siapkan sambil memberikan catatan-catatan kecil tentang kejadian yang berlangsung selama permainan. Pada saat penelitian ini peneliti mengambil dokumentasi berupa foto-foto anak selama permainan berlangsung. c). Kegiatan

Akhir, saat waktu bermain habis, peneliti dan guru mengingatkan waktu mengakhiri permainan. Di mana Anak juga diminta untuk mengambil alat yang sudah digunakan, merapikan alat yang sudah digunakan dan menaruh ditempat semula sehabis bermain.

Dari hasil pemaparan di atas, pelaksanaan kegiatan permainan yang dapat terlaksanakan dalam pengembangan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B ini adalah :1. Menyiapkan alat yang akan digunakan untuk bermain boy-boyan seperti kepingan yang berbentuk geometri (persegi, segitiga dan setengah lingkaran) dan bola. 2. Sebelum melakukan kegiatan bermain guru mengajak anak untuk berkumpul dan berbaris dihalaman sekolah. 3. Berdoa bersama dan melakukan persiapan kegiatan bermain boy-boyan. 4. Membuat kesepakatan main dalam permainan boy-boyan seperti memainkan permainan sampai selesai permainan, tidak berkelahi saat bermain, mau menunggu giliran dalam bermain, dan merapikan alat permainan setelah digunakan atau setelah permainan selesai. 5. Menjelaskan langkah-langkah bermain permainan boy-boyan :a. Permainan dilakukan oleh 2 kelompok terdiri dari kelompok pelempar dan kelompok penyusun dengan jumlah anggota yang sama, b. Kelompok pelempar bertugas menjaga menara agar tidak tersusun dan mencoba mengenai pemain lawan dengan bola, c. Kelompok penyusun bertugas melempar bola ke arah menara sebagai tanda mulai dan menyusun kepingan seperti menara sebelumnya, d. Penentuan kelompok dan peran main ditentukan melalui suit atau cara lain sesuai kesepakatan semua pemain, e. Sebelum permainan dimulai, kepingan kayu dan bola diletakan di bagian tengah lapangan dan

kepingan disusun menyerupai menara, f. Kelompok pemain akan melempar bola ke arah menara hingga jatuh dan jika tidak jatuh maka pihak lawan berhak untuk bermain, g. Jarak antara menara dengan titik pelemparan bola adalah 5 langkah (fleksibel, bisa diubah tergantung kesepakatan atau sesuai pemain), h. Setiap pemain dalam kelompok penyusun diberikan kesempatan 1 kali lempar. Apabila tidak mengenai menara hingga kesempatan habis, maka pemain pelempar akan digantikan dengan temannya, i. Permainan dimulai jika kelompok penyusun berhasil menjatuhkan menara, j. Bola tidak boleh dibawa sambil berlari, namun dapat dilempar atau dioper ke pemain pelempar yang lain, k. Permainan selesai jika kepingan tersusun berbentuk menara dan kelompok yang melakukan tindakan curang atau tidak mematuhi aturan dinyatakan kalah, l. Kelompok pelempar dikatakan menang apabila. Mengenai semua pemain dari kelompok penyusun dan Kelompok penyusun telah mengguankan semua kesempatan lempar dan kelompok penyusun dikatakan menang apabila berhasil menyusun semua kepingan berbentuk menara, m. Pemain menang mendapatkan 1 poin, n. Reward dan punishment ditentukan berdasarkan kebutuhan dan kemampuan penyelenggara permainan. 6. Setelah menjelaskan langkah-langkah permainan guru dan peneliti bekerjasama mengarahkan dan memantau jalannya permainan. 7. Mengingatkan anak untuk tetap bermain sesuai dengan kesepakatan main, aturan main, dan langkah-langkah permainan tradisional boy-boyan. 8. Mengingatkan kepada anak-anak saat waktu bermain sudah habis. 9. Memberikan kesempatan pada anak untuk menceritakan apa saja yang sudah dilakukan.



Gambar 2. Diagram Batang Pengembangan 1 Kemampuan Motorik Kasar Anak

Pada tahap pengembangan pada pengembangan I adalah: 1. peneliti dan guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain, kemudian 2. peneliti meminta bantuan guru untuk meminta anak berbaris di dalam sekolah dan melakukan doa bersama sebelum memulai permainan. 3. Membuat kesepakatan main dalam permainan boy-boyan seperti tidak berkelahi pada saat bermain. 4. Menunggu giliran dalam bermain tidak berebutan dan saling dorong. 5. Peneliti meminta bantuan kepada guru untuk membagi anak menjadi 2 kelompok menentukan kelompok siapa yang akan main duluan dan yang akan berjaga dengan melakukan suit terlebih dahulu setelah pembentukan kelompok. 6. Setiap anak diberikan kesempatan melempar ke arah kepingan berbentuk menara sebanyak 1 kali lemparan. 7. Pemain akan melempar bola ke arah kepingan berbentuk menara untuk merobohkan kepingan tersebut sehingga pihak lawan akan berjaga lemparan dari pihak pemain. 8. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain boy-boyan dengan tidak berebut atau saling dorong. 9. Anak-anak diberikan kesempatan untuk bertanya sekitar permainan boy-boyan. 10. Peneliti mengamati dan mencatat kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan boy-boyan. 11. Peneliti memberikan hadiah berupa pujian atas hasil kerja anak. 12. Peneliti mengingatkan kembali waktu permainan segera berakhir dan peneliti menanyakan kepada anak-anak bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain boy-boyan. Dimana pada saat refleksi ada beberapa anak yang mencoba menceritakan pengalaman main nya seperti anak-anak sudah bermain permainan boy-boyan dengan kita saling lempar dengan bola, menyusun kepingan agar berbentuk menara dan anak-anak senang bermain permainan boy-boyan tersebut dan ingin bermain lagi. Setelah refleksi dengan anak-anak kemudian peneliti diberikan masukan oleh salah seorang guru pada saat bermain anak-anak masih belum mengenale teman main dan lawan mainnya sehingga anak-anak belum mengenal temannya sendiri dan solusinya dengan membuatkan anak tanda pengenal seperti menggunakan topi warna merah untuk pemain dan topi warna putih untuk penjaga. Dimana pada saat permainan berlangsung peneliti mengamati anak-anak yang sedang bermain ada beberapa anak yang masih belum paham dengan permainan dan kesepakatan main yang sudah dibuatnya.

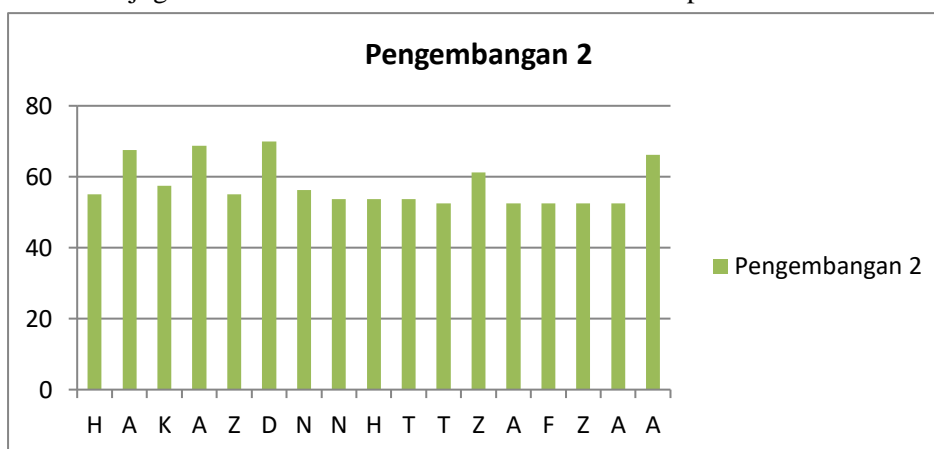
Berdasarkan hasil di atas, capaian kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Rinjani Unram pada pratindakan di atas dapat diketahui kemampuan motorik kasar anak kelompok B menunjukkan dari 17 orang anak, 9 orang anak mendapatkan hasil persentase (25%) dengan kategori (Belum Berkembang), 2 orang anak mendapat hasil persentase (26,25%), dengan kategori (Mulai Berkembang) 2 orang anak mendapatkan hasil persentase (27,5%), dengan kategori (Mulai Berkembang) 1 orang anak mendapatkan hasil persentase (28,75%) dengan kategori (Mulai Berkembang), 1 orang anak mendapatkan hasil persentase (30%) dengan kategori (Mulai Berkembang), 1 orang anak mendapatkan hasil persentase (31,25%) dengan kategori (Mulai Berkembang) dan 1 orang anak mendapatkan hasil persentase (32,5%) dengan kategori (Mulai Berkembang). Dari hasil persentase yang diperoleh rata-rata keseluruhan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan boy-boyan di TK Rinjani Unram pada anak kelompok B mencapai (26,7%) dengan kategori (Belum Berkembang), oleh sebab itu peneliti dan guru perlu penguatan lagi terkait dengan aturan main dan langkah-langkah permainan boy-boyan guna untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di tahap pengembangan II.

Refleksi, berdasarkan hasil pengamatan pada tahap pengembangan I pada pertemuan pertama bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Rinjani Unram, pada tahap ini peneliti dan guru kelompok B melakukan evaluasi pembelajaran mengenai kegiatan pembelajaran main pembuka yang terlaksana dengan baik dengan berdiskusi mengenai hambatan-hambatan pada saat penelitian berlangsung. Dalam kegiatan penelitian ini terdapat kekurangan dalam pelaksanaan yang perlu mendapatkan tindakan sehingga dapat diperbaiki pada tahap pengembangan II berikutnya. Kekurangan yang terdapat pada tahap I yaitu sebagai berikut: a. Anak masih berebutan yang main dengan yang jaga sehingga permainan tidak berjalan dengan lancar, b. Peneliti harus menekankan aturan dan langkah-langkah permainan sebelum memulai permainan, c. Anak masih belum mengenal teman main dan lawan. Adapun solusi yang dapat dilakukan oleh guru dan peneliti adalah: a. Peneliti harus menguatkan aturan dan langkah-langkah bermain dengan meminta bantuan guru agar dapat mendampingi anak-anak, b. Peneliti menambah kepingan yang harus disusun, c. Peneliti membuatkan tanda

pengenal agar anak-anak menanda teman main dan lawannya.

Tahap pengembangan 2. 1). Perencanaan, sebelum melaksanakan proses pembelajaran peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan guru terkait dengan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam penelitian diantaranya, menyiapkan kisi-kisi instrumen, menyiapkan media pembelajaran dalam permainan boy-boyan seperti kepingan yang sudah dibentuk geometri (persegi, segitiga dan setengah lingkaran) dan bola. 2). Pelaksanaan dan Observasi a) Kegiatan awal, sebelum melakukan kegiatan awal, guru dan peneliti menyiapkan tempat untuk bermain yaitu lapangan sekolah. Hal tersebut dikarenakan permainan tradisional boy-boyan memerlukan tempat yang lapang dalam proses pengaplikasian permainan. Dalam kegiatan awal, peneliti mendampingi anak saat melakukan doa bersama dan melakukan pendekatan seperti mengabsen dan menanyakan kabar anak sebelum berangkat ke sekolah dan memberikan apresiasi melalui tanya jawab tentang sejauh mana pengetahuan anak tentang permainan tradisional yang sudah sering dilakukan oleh beberapa sebelumnya. Peneliti juga mendiskusikan aturan

permainan dan menunjukkan alat bantu yang akan digunakan pada saat bermain. b). Kegiatan Inti, pada saat kegiatan inti, peneliti dan guru membimbing anak untuk berbaris di halaman dan menyiapkan anak untuk melakukan baris-baris untuk melakukan lemparan ke kepingan dengan cara mengajukan diri. Hal ini menyebabkan anak saling berebutan untuk melempar karena melihat kepingan yang tersusun dan bola yang mungil. Pada saat bermain, beberapa anak masih terlihat bingung dikarenakan belum mengerti cara bermain dan tidak berani untuk melakukan kegiatan. peneliti melakukan penelitian ini dan melakukan penilaian berdasarkan instrumen yang sudah di siapkan sambil memberikan catatan-catatan kecil tentang kejadian yang berlangsung selama permainan. Pada saat penelitian ini peneliti mengambil dokumentasi berupa foto-foto anak selama permainan berlangsung. c). Kegiatan Akhir, saat waktu bermain habis, peneliti dan guru mengingatkan waktu mengakhiri permainan. Di mana Anak juga diminta untuk mengambil alat yang sudah digunakan, merapikan alat yang sudah digunakan dan menaruh ditempat semula sehabis bermain.



**Gambar 3.** Diagram Batang Pengembangan 2 Kemampuan Motorik Kasar Anak

Pada tahap pengembangan II adalah: 1. peneliti dan guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain, kemudian 2. peneliti meminta bantuan guru untuk meminta anak berbaris di halaman sekolah dan melakukan doa bersama sebelum memulai permainan. 3. Membuat kesepakatan main dalam permainan boy-boyan seperti tidak berkelahi pada saat bermain. 4. Menunggu giliran dalam bermain tidak berebutan dan saling dorong. 5. Peneliti meminta bantuan kepada guru untuk membagi anak menjadi 2 kelompok menentukan kelompok siapa yang akan main duluan dan yang

akan berjaga dengan melakukan suit terlebih dahulu setelah pembentukan kelompok. 6. Setiap anak diberikan kesempatan melempar ke arah kepingan berbentuk menara sebanyak 1 kali lemparan. 7. Pemain akan melempar bola ke arah kepingan berbentuk menara untuk merobohkan kepingan tersebut sehingga pihak lawan akan berjaga lemparan dari pihak pemain. 8. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain boy-boyan dengan tidak berebut atau saling dorong. 9. Anak-anak diberikan kesempatan untuk bertanya sekitar permainan boy-boyan. 10. Peneliti mengamati dan mencatat



kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan boy-boyan. 11. Peneliti memberikan hadiah berupa pujian atas hasil kerja anak. 12. Peneliti mengingatkan kembali waktu permainan segera berakhir dan peneliti menanyakan kepada anak-anak bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain boy-boyan. Dimana pada saat refleksi ada beberapa anak yang mencoba menceritakan pengalaman main nya seperti anak-anak senang sudah bermain permainan boy-boyan dengan kita saling lempar dengan bola dan anak-anak meminta untuk main lagi sedangkan waktu bermain sudah selesai, anak-anak menceritakan menyusun kepingan agar berbentuk menara sebanyak 3 kali menyusun dan temannya menyusun sebanyak 2 kali dan anak-anak senang bermain permainan boy-boyan tersebut dan ingin bermain lagi. Setelah refleksi dengan anak-anak kemudian peneliti diberikan masukan oleh salah seorang guru pada saat bermain anak-anak sudah dapat menanganl teman main dan lawan main akan tetapi anak-anak masih belum paham dengan aturan main sehingga penelioti diminta untuk membuat kesepakatan main dan ataturan main. Solusinya peneliti meminta bantuan kepada guru untuk membantu dalam bercakap-cakap dengan anak untuk kesepakatan main dan aturan main. Dimana pada saat permainan berlangsung peneliti mengamti anak-anak yang sedang bermain ada bebrapa anak yang masih belum paham dengan permainan boy-boyan ini dan anak-anak masih membawa bola samnbil berlari dan kesepakatan main yang sudah dibuatnya.

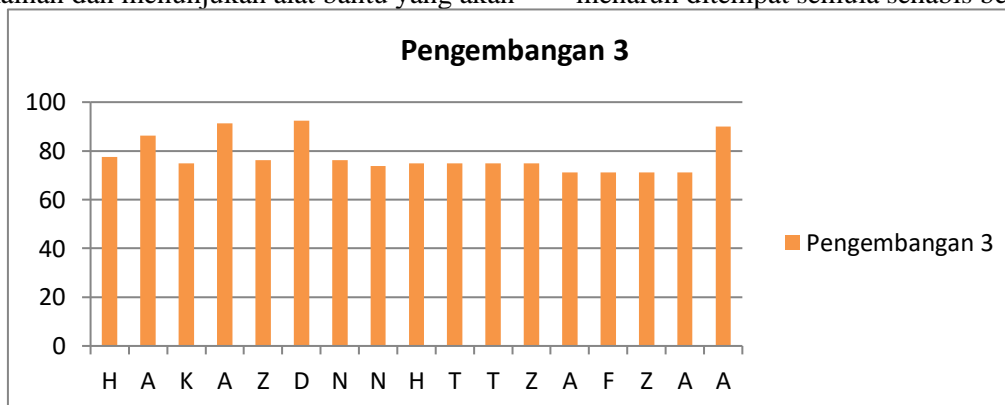
Berdasarkan hasil diatas, capaian kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Rinjani Unram pada pratindakan di atas dapat diketahui kemampuan motorik kasar anak kelompok B menunjukkan dari 17 orang anak, 5 orang anak mendapatkan hasil persentase (52,5%) dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan), 3 orang anak mendapatkn hasil persentase (53,75%), dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan) 2 orang anak mendapatkan hasil persentase (55%), dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan) 1 orang anak mendapatkan hasil persentase (56,25%), dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan) 1 orang anak mendapatkan hasil persentase (57,5%), dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan), 1 orang anak mendapatkan hasil persentase (61,25%) dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan), 1 orang anak mendapatkan hasil persentase (66,25%) dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan), 1 orang

anak mendapatkan hasil persentase (67,5%) dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan), 1 orang anak mendapatkan hasil persentase (68,75%) dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan) dan 1 orang anak mendapatkan hasil persentase (70%) dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan). Dari hasil persentase yang diperoleh rata-rata keseluruhan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan boy-boyan di TK Rinjani Unram pada anak kelompok B mencapai (57,72%) dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan), oleh sebab itu peneliti dan guru perlu penguatan lagi terkait dengan aturan main dan langkah-langkah permainan boy-boyan guna untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar abak di tahap pengembangan III.

Refleksi, berdasarkan hasil pengamatan pada tahap pengembangan II pada pertemuan kedua bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Rinjani Unram, pada tahap ini peneliti dan guru kelompok B melakukan evaluasi pembelajaran mengenai kegiatan pembelajaran main pembuka yang terlaksana dengan baik dengan berdiskusi mengenai hambatan-hambatan pada saat penelitian berlangsung. Dalam kegiatan penelitian ini terdapat kekurangan dalam pelaksanaan yang perlu mendapatkan tindakan sehingga dapat diperbaiki pada tahap pengembangan II berikutnya. Kekurangan yang terdapat pada tahap I yaitu sebagai berikut: a. Anak-anak belum mengenal teman main dan lawan mainnya sehingga guru meminta saya untuk membuatkan alat atau bahan sebagai tanda yang main dan yang jaga, b. Peneliti harus segera membuatkan tanda dengan bahan yang mudah di dapat sebagai penanda yang main dan yang jaga, c. Peneliti harus menekankan aturan dan langkah-langkah permainan sebelum memulai permainan. Adapun solusi yang dapat dilakukan oleh guru dan peneliti adalah: a. Peneliti harus menguatkan aturan dan langkah-langkah bermain dengan meminta bantuan guru agar dapat mendampingi anak-anak, b. Peneliti menambah kepingan yang harus disusun, c. Peneliti membuat tanda pengenalan agar mudah di tanda teman main dan lawan mainnya.

Tahap pengembangan 2. 1). Perencanaan, sebelum melaksanakan proses pembelajaran peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan guru terkait dengan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam penelitian diantaranya, menyiapkan kisi-kisi instrumen, menyiapkan media pembelajaran dalam permainan boy-boyan seperti kepingan yang sudah dibentuk geometri (persegi, segitiga dan setengah lingkaran) dan bola. 2). Pelaksanaan dan Observasi a) Kegiatan awal, sebelum melakukan kegiatan awal, guru dan peneliti menyiapkan tempat untuk bermain yaitu lapangan sekolah. Hal tersebut dikarenakan permainan tradisional boy-boyan memerlukan tempat yang lapang dalam proses mengaplikasikan permainan. Dalam kegiatan awal, peneliti mendampingi anak saat melakukan doa bersama dan melakukan pendekatan seperti mengabsen dan menanyakan kabar anak sebelum berangkat ke sekolah dan memberikan apresiasi melalui tanya jawab tentang sejauh mana pengetahuan anak tentang permainan tradisional yang sudah sering dilakukan oleh beberapa sebelumnya. Peneliti juga mendiskusikan aturan permainan dan menunjukkan alat bantu yang akan

digunakan pada saat bermain. b). Kegiatan Inti, pada saat kegiatan inti, peneliti dan guru membimbing anak untuk berbaris di halaman dan menyiapkan anak untuk melakukan baris-baris untuk melakukan lemparan ke kepingan dengan cara mengajukan diri. Hal ini menyebabkan anak saling berebutan untuk melempar karena melihat kepingan yang tersusun dan bola yang mungil. Pada saat bermain, beberapa anak masih terlihat bingung dikarenakan belum mengerti cara bermain dan tidak berani untuk melakukan kegiatan. peneliti melakukan penelitian ini dan melakukan penilaian berdasarkan instrumen yang sudah di siapkan sambil memberikan catatan-catatan kecil tentang kejadian yang berlangsung selama permainan. Pada saat penelitian ini peneliti mengambil dokumentasi berupa foto-foto anak selama permainan berlangsung. c). Kegiatan Akhir, saat waktu bermain habis, peneliti dan guru mengingatkan waktu mengakhiri permainan. Di mana Anak juga diminta untuk mengambil alat yang sudah digunakan, merapikan alat yang sudah digunakan dan menaruh ditempat semula sehabis bermain.



**Gambar 4.** Diagram Batang Pengembangan 3 Kemampuan Motorik Kasar Anak

Pada tahap pengembangan III adalah: 1. peneliti dan guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain, kemudian 2. peneliti meminta bantuan guru untuk meminta anak berbaris di dalam sekolah dan melakukan doa bersama sebelum memulai permainan. 3. Membuat kesepakatan main dalam permainan boy-boyan seperti tidak berkelahi pada saat bermain. 4. Menunggu giliran dalam bermain tidak berebutan dan saling dorong. 5. Peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok menentukan kelompok siapa yang akan main duluan dan yang akan berjaga dengan melakukan suit terlebih dahulu setelah pembentukan kelompok. 6. Setiap anak diberikan kesempatan

melempar ke arah kepingan berbentuk menara sebanyak 1 kali lemparan. 7. Pemain akan melempar bola ke arah kepingan berbentuk menara untuk merobohkan kepingan tersebut sehingga pihak lawan akan berjaga lemparan dari pihak pemain. 8. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain boy-boyan dengan tidak berebut atau saling dorong. 9. Anak-anak diberikan kesempatan untuk bertanya sekitar permainan boy-boyan. 10. Peneliti mengamati dan mencatat kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan boy-boyan. 11. Peneliti memberikan hadiah berupa pujian atas hasil kerja anak. 12. Peneliti mengingatkan kembali waktu permainan segera berakhir dan

peneliti menanyakan kepada anak-anak bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain boy-boyan. Dimana pada saat refleksi ada beberapa anak yang mencoba menceritakan pengalaman main nya seperti anak-anak senang sudah bermain permainan boy-boyan dengan kita saling lempar dengan bola dan anak-anak meminta untuk main lagi sedangkan waktu bermain sudah selesai, anak-anak menceritakan menyusun kepingan agar berbentuk menara sebanyak 2 kali menyusun dan temannya menyusun sebanyak 1 kali dan teman yang lain kena lemparan dan harus keluar dari permainan dan anak-anak senang bermain permainan boy-boyan tersebut dan ingin bermain lagi. Setelah refleksi dengan anak-anak kemudian peneliti diberikan masukan oleh salah seorang guru pada saat bermain anak-anak sudah dapat menegnal teman main dan lawan main akan tetapi anak-anak sudah paham dengan aturan main dan kesepakatan main sehingga anak-anak bermain dengan girang. Solusinya peneliti meminta kepada guru setelah penelitian ini selesai jangan sampai permainan ini tidak dimainkan kembali dan guru mengatakan bahwa permainan ini akan jadi tambahan permainan motorik dengan main pembuka. Dimana pada saat permainan berlangsung peneliti mengamati anak-anak sudah mengerti dengan aturan dan kesepakatan main sehingga tidak ada lagi yang belum paham dengan aturan dan kesepakatan main.

Berdasarkan hasil diatas, capaian kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Rinjani Unram pada pratindakan di atas dapat diketahui kemampuan motorik kasar anak kelompok B menunjukkan dari 17 orang anak, 4 orang anak mendapatkan hasil persentase (71,25%) dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan), 1 orang anak mendapat hasil persentase (73,75%), dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan), 5 orang anak mendapatkan hasil persentase (75%), dengan kategori (Berkembang Sesuai Harapan), 2 orang anak mendapatkan hasil persentase (76,25%), dengan kategori (Berkembang Sangat Baik) 1 orang anak mendapatkan hasil persentase (77,5%), dengan kategori (Berkembang Sangat Baik), 1 orang anak mendapatkan hasil persentase (86,25%) dengan kategori (Berkembang Sangat Baik), 1 orang anak mendapatkan hasil persentase (90%) dengan kategori (Berkembang Sangat Baik), 1 orang anak mendapatkan hasil persentase (91,25%) dengan kategori (Berkembang Sangat Baik), dan 1 orang anak mendapatkan hasil persentase

(92,5%) dengan kategori (Berkembang Sangat Baik).

Dari hasil persentase yang diperoleh rata-rata keseluruhan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan boy-boyan di TK Rinjani Unram pada anak kelompok B mencapai (77,83%) dengan kategori (Berkembang Sangat Baik), oleh sebab itu peneliti dan guru perlu penguatan lagi terkait dengan aturan main dan langkah-langkah permainan boy-boyan guna untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar abak di tahap pengembangan III.

Refleksi, berdasarkan hasil pengamatan pada tahap pengembangan III pada pertemuan ketiga bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Rinjani Unram, pada tahap ini peneliti dan guru kelompok B melakukan evaluasi pembelajaran mengenai kegiatan pembelajaran main pembuka yang terlaksana dengan baik dengan berdiskusi mengenai hambatan-hambatan pada saat penelitian berlangsung. Anak-anak sudah menegnal teman main dan lawan main dengan tanda pengenalan di bagian kepala anak. Anak-anak ingin bermain lagi akan tetapi waktu bermain sudah berakhir dan akan melanjutkan kegiatan di dalam kelas.

## Pembahasan

Berdasarkan rangkaian tahapan mulai dari tahap pengembangan I, tahap pengembangan II, dan tahap pengembangan III yang dilakukan dalam tenak kali pertemuan telah menunjukkan bahwa pengembangan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak selama penelitian berlangsung mengalami perkembangan.

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Motorik kasar dapat distimulus dengan kegiatan berjalan, berlari, melompat, melempar, memantulkan, merangkak, dan sebagainya. Ada banyak kegiatan yang dapat menstimulus kemampuan motorik kasar anak antara lain: melompat tali, berjalan zig-zag, memantulkan bola besar, renang, senam fantasi dan sebagainya. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dan dapat juga memberikan rasa senang pada diri anak (Aisyah dalam Lestari, 2014).

Pada tahap pengembangan I hasil kegiatan pengembangan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak sudah ada peningkatan yang termasuk kedalam kategori Mulai Berkembangan dengan

hasil persentase keseluruhan sebesar 26,7%. Hambatan pada pengembangan I yaitu: masih belum terlaksananya kesepakatan main yang telah dibuat, anak masih kesulitan dengan langkah-langkah permainan boy-boyan, peneliti lupa akan waktu bahwa sudah selesai dan akan masuk kedalam ruangan untuk belajar.

Pada tahap pengembangan II, hasil kegiatan pengembangan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan. Adapun hambatan yang ada di pengembangan II yaitu: anak-anak masih belum mengenal teman main dan lawan mainnya, anak-anak tidak sabar menunggu giliran untuk bermain, anak-anak masih belum faham diaturan main ketika anak-anak akan melempar lawan. Sehingga masih erlu diadakan erbaikanerbaikan terhadaba aturan main, kesepakatan main dan membuat tanda pengenal untuk pihak pemain dan pihak lawan pada tahap selanjutnya.

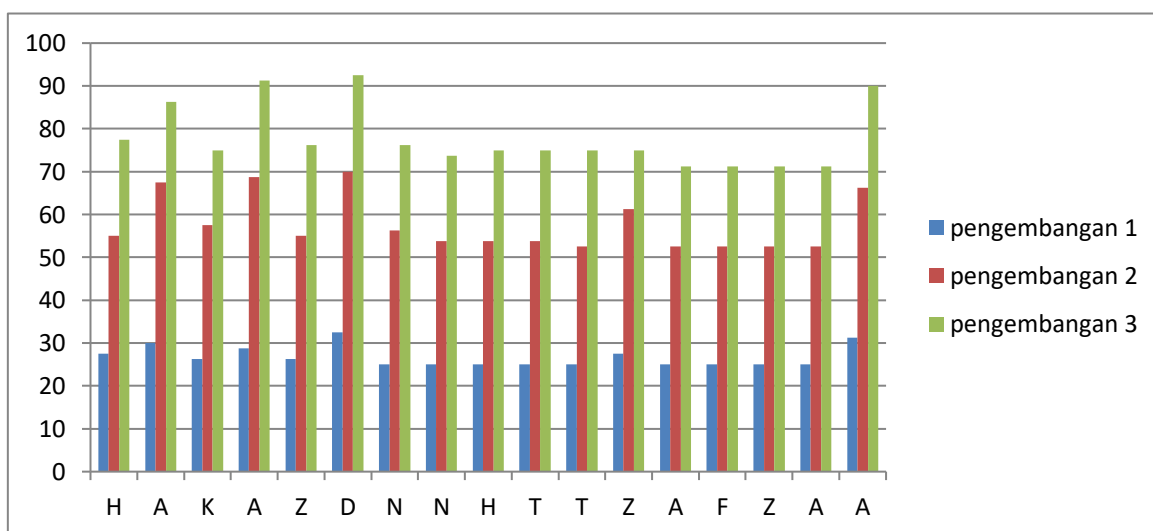
Pada tahap pengembangan II ini, hasil kegiatan pengembangan permainan Tradisional boy-boyan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak memperoleh hasil rata-rata dari keseluruhan anak yaitu 57,7% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan. Adapun hambatan yang ada di pengembangan II yaitu: guru dan peneliti harus menekankan terkait aturan dan kesepakatan main, dan peneliti harus

mempersiapkan alat atau tanda pengenal dengan menggunakan bahan yang ada seperti membuat bentuk topi dengan warna yang berbeda.

Pada tahap pengembangan III, hasil kegiatan pengembangan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dan masuk kedalam kategori Berkembang Sangat Baik. Adauan hambatan yaitu ketika anak-anak menyusun kepingan berbentuk menara seharusnya anak-anak yang main yang akan menyusun kepingan tersebut tapi malah sebaliknya. Sehingga masih perlu ditindak lanjuti agar dapat mencapai perkembangan yang lebih baik lagi pada tahap selanjutnya.

Pada tahap pengembangan III ini, hasil kegiatan pengembangan III untuk permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak mengalami pengembangan dengan persentase 77,8% dengan kategori Berkembang Sangat Baik.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap pengembangan I, pengembangan II, dan pengembangan III perkembangan motorik kasar anak kelompok B daat dikatakan meningkat. Hal ini dikarenakan perolehan ada masing-masing tahaan pengembangan mengami peningkatan atau pengembangan. Adapun pengembangan hasil perkembangan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Rinjani Unram sebagai berikut:



**Gambar 5.** Diagram Batang Pengembangan 1, Pengembangan 2 dan Pengembangan 3 Kemampuan Motorik Kasar anak

**Tabel 4.** Rekapitulasi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Rinjani Unram

No	Nama	Pengembangan I	Pengembangan II	Pengembangan III
1	H	27,5%	55%	77,5%
2	A	30%	67,5%	86,25%
3	K	26,25%	57,5%	75%
4	A	28,75%	68,75%	91,25%
5	Z	26,25%	55%	76,25%
6	D	32,5%	70%	92,5%
7	N	25%	56,25%	76,25%
8	N	25%	53,75%	73,75%
9	H	25%	53,75%	75%
10	T	25%	53,75%	75%
11	T	25%	52,5%	75%
12	Z	27,5%	61,25%	75%
13	A	25%	52,5%	71,25%
14	F	25%	52,5%	71,25%
15	Z	25%	52,5%	71,25%
16	A	25%	52,5%	71,25%
17	A	31,25%	66,25%	90%
Total		26,7%	57,7%	77,8%

Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa apabila permainan tradisional boy-boy dapat dilakukan dengan langkah-langkah yang baik dan benar, maka dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Rinjani Unram Tahun 2023.

Secara keseluruhan berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan yang diterapkan oleh peneliti dapat dikatakan berhasil karena di dalam penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional boy-boy mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B. Seperti anak-anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan dengan benar yang persentasenya dari tiap tahap pengembangan selalui meningkat. Beberapa pengembangan tersebut dapat terlihat dengan cara memeprihatikan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pengembangan sebelumnya dan mampu memperbaiki kekurangan tersebut pada tahapan pengembangan selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian pada tahapan pengembangan I, II, dan III terdapat pengembangan baik secara individu dan keseluruhan. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional boy-boy dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Rinjani Unram Tahun 2023.

Temuan- temuan pada saat penelitian menunjukkan bahwa model media yang digunakan berbentuk kepingan sama rata dan media itu tingkat kesulitannya kurang anak-anak bisa menyusun kepingan beberapa kali dan tidak mudah terjatuh dikarenakan medianya berbentuk

pipih atau kepiangan lain hal nya dengan media sebelumnya yang menggunakan pecahan genting dan itu memerlukan keseimbangan dari genting tersebut dan tingkat kesulitannya lebih tinggi dalam menyusun dan lebih sulit. Dimana juga terdapat beberapa anak yang masih belum tau apa itu permainan boy-boy dan guru juga mengira permainan ini hanya anak laki-laki saja yang memainkannya akan tetapi permainan boy-boy ini bisa dimainkan oleh anak perempuan juga dan bukan hanya anak-anak yang dapat memainkan permainan ini akan tetapi orang dewasa juga bisa memaminkan permainan ini, setelah anak-anak tahu tentang permainan boy-boy ini anak-anak langsung minta untuk bermain dengan rasa penasaran anak-anak tentang permainan boy-boy. Pada tahap pengumpulan data awal, peneliti melakukan studi lapangan menemukan fakta bahwa pembelajaran main pembuka yang diterapkan di TK Rinjani Unram masih sedikit permainan yang dilakukan yang dimainkan oleh anak kelompok B di TK Rinjani Unram. Salah satunya kemampuan motorik kasar anak masih tergolong kurang dan permainan yang pernah dilakukan seperti lompat tali, tarik tambang, ular naga, dan engkelek. Selain studi lapangan, peneliti juga melakukan studi pustaka sehigga peneliti memperoleh teori-teori ahli yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan motorik kasar anak dengan media boy-boy. Teor-teori tersebut kemudian dijadikan referensi dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Rinjani Unram.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar kelompok B di TK rinjani Unram Tahun 2023 dan media boy-boyan yang dihasilkan dapat mengembangkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Rinjani Unram tahun 2023. Media boy-boyan memiliki kelayakan yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran pengembangan motorik kasar anak kelompok B dengan perolehan rata-rata persentase 85,7% berdasarkan validasi media oleh dua orang ahli media boy-boyan yang dihasilkan memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Menggunakan kayu jenis Kayu Jati Putih yang biasa dikenal banyak orang dengan nama kayu Gamelina 1) berukuran 10 cm x 10 cm terdiri dari 3 bentuk geometri, 2) memiliki warna yang mudah dikenal dengan anak, 3) berbentuk pipih sehingga tidak terlalu berat ketika anak menyusun, 4) bola yang berbentuk bulat dan ringan. Permainan tradisional boy-boyan berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Rinjani Unram tahun 2023 dengan baik, terlihat dari pengembangan kemampuan motorik kasar anak pada setiap tahapan pengembangan. Pada tahap pengembangan I rata-rata persentase yang dihasilkan 26,7%. Pada tahap pengembangan II rata-rata persentase yang dihasilkan 57,7%, dan pada tahap pengembangan III rata-rata persentase yang dihasilkan 77,8% dan termasuk kriteria Berkembang Sangat Baik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing, dosen penguji, kepala sekolah, guru TK Rinjani Unram yang beralamat di jalan Pendidikan No. 37, Dasan Agung Baru, Kecamatan Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat 83126. Yang sudah ikut berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini untuk membantu peneliti memperoleh data sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan khususnya untuk pengembangan kemampuan motorik kasar dan pengembangan permainan tradisional pada anak kelompok B dalam main pembuka.

## REFERENSI

- Amalia (2020). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Dengan Permainan Egrang Bathok Kelapa Kelompok A di RA Aisyiyah Daleman 1 Kec. Tulung Kabupaten Klaten Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, IAIN Surakarta.
- Asmawati, Luluk (2014). Karakteristik perkembangan anak usia dini.
- Farida, Aida, (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, IV (2). Diunduh pada tanggal 12 Oktober 2021.
- Fitri, Idiatul (2021). Mengembangkan Permainan Lari Karung untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar anak usia 5-6 tahun di Lingkungan Aik Ampak Kelurahan Kelayu Korong Selong Lombok Timur Tahun 2021.
- Hasanah (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *STAIN Juro Siwo Metro Lampung. Jurnal Pendidikan Anak*, (Online) Vol.5, Edisi 1, (<http://www.journal.uny.ac.id> diakses 02 september 2021).
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan anak*, 5(1), 717-733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hidayati, Fikriyati (2013). Kemampuan Motorik Kasar anak usia 5-6 tahun.
- Hilda Wardani, Baik Nilawati Astini, Ika Rachmayani, & I Made Suwasa Astawa (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Suradadi Kecamatan Terara Kabupaten Lombok Timur Tahun 2020. *Jurnal Mutiara Pendidikan* 1 (1), 7-11, 2021.
- Khadijah, & Nurul Amelia (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Mutia S, D. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak usia 5-6 tahun. *Fakultas tarbiyah dan Keguruan: uin sultan syarif kasim pekan baru*.
- Permendikbud nomor 137 tahun 2014 (2015). *Standar nasional pendidikan anak usia*

- dini. Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan.
- Putri, R. A., Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Rachmayani, I. (2021) Pengembangan Permainan Tradisional Gotri Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di paud Melati Desa Nyurlembang Kecamatan Narmada Tahun 2021.
- Rahayu, D. I., Nurhasanah. N., & Suarta, I. N. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Pada Main Pembukaan Pembelajaran Anak Usia Dini.
- Ramadan, Awalia Nur & Rachma Hasibuan. (2018). Pengaruh Permainan Boy-Boyan Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Uisa Dini 5 – 6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai* (Vol. 7 No. 2). Diunduh tanggal 3 Maret 2021.
- Ramdany, Nurul Hidayati (2017). Mengembangkan kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali pada kelompok B di TK Raudathul Jannah.
- Saleh, Topa Taufik, dkk. (2017). Model Permainan Tradisional Boy-Boyan untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* (Vol.1 No 2b). Diunduh tanggal 12 Februari 2021.
- Sri Mulyani (2013). 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Vicky A, P. (2016). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada kelompok B di RA Taqwa Ilah Semarang.
- Yuniarti, B. M., Astini, B. N., Nurhasanah, & Fahrudin (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Senam Meniru Gerakan Binatang di Kelompok B Paud Nusantara Desa Karang Bayan Kecamatan Lingsar. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.29303/jmp.v3i1.3553>.