

Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional “Bhisek”

(Traditional Game “Bhisek” to Improve The Gross Motoric Ability of Children 5-6 Years)

Anis Kurlillah, Nurul Maulidiya Agustina*, Raudhatul Insani Oktavianti, Rosa Damayanti, Erni Istiyarni, Dinda Lola Olivia
Program Studi PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura,
Jalan Raya Telang, Perumahan Telang Inda, Telang, Kec. Kamal,
Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur 69162, Indonesia.
*Email: maulidiyamaudy@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan anak pada fisik motorik adalah hal yang penting sehingga perlu diberikan stimulus salah satunya melalui permainan tradisional bhisek atau yang biasa disebut dengan permainan sunda manda. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran permainan tradisional bhisek dapat melatih kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Bunda Desa Tunjung Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, subyek dalam penelitian ini adalah anak didik dengan rentang usia 5-6 tahun di TK Bunda dengan jumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa anak yang terbiasa melakukan permainan bhisek memiliki perkembangan motorik kasar yang lebih baik hal ini karena terpenuhinya beberapa indikator yaitu anak mampu melempar gaco ke wilayah yang dituju, melompat dengan satu kaki tanpa terjatuh, dan tidak menginjak garis saat melompat. Permainan tradisional bhisek dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar pada anak dengan melakukan gerakan yang terarah, terstruktur guna melatih keseimbangan, daya tahan, dan kekuatan anak.

Kata Kunci: Anak usia Dini, Bhisek, Permainan Tradisional, Motorik Kasar,

ABSTRACT

Motor-physical development is a very important factor in the overall development of each individual, so it is necessary to provide several stimuli, one of which is through the traditional bhisek game. This research aims to determine the role of the traditional bhisek game in training the gross motor skills of children aged 5-6 years in Bunda Kindergarten, Tunjung Village, Burneh District, Bangkalan Regency. This research method uses a qualitative descriptive research type, the subjects in this research are students with an age range of 5-6 years at Bunda Kindergarten with a total of 15 children. Data collection techniques include observation, interviews and documentation. The results of this research state that children who usually play bhisek have better gross motor development with the fulfillment of several indicators, namely that the child is able to throw the gaco to the target area, jump on one foot without falling, and not step on the line when jumping. The traditional bhisek game can be used to train children's gross motor development by carrying out directed, structured movements to train children's balance, endurance and strength.

Keywords: Early Childhood, Bhisek. Traditional Games, Gross Motor

PENDAHULUAN

Pada anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) menjelaskan bahwa anak usia dini mencakup anak sejak lahir hingga usia 8 tahun. Anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan, baik pada fisik (koordinasi gerak motorik kasar dan halus), kecerdasan (keterampilan berpikir, kreativitas), bahasa sosial-emosional, dll untuk berkomunikasi (Reswari, dkk: 2022). Tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, maka dibagi menjadi tiga fase yakni bayi (1-3 tahun), anak usia dini/prasekolah (3-6 tahun). sekolah dasar awal. Waktu sekolah (6-8 tahun).

Proses pertumbuhan dan perkembangan Syamsu (dalam Ayuni: 2018) menjelaskan bahwa perkembangan merupakan perubahan perubahan secara terus menerus yang berlangsung secara sistematis, progresif. Proses pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada setiap individu berbeda. hal tersebut dapat disebabkan oleh faktor lingkungan, faktor sosial, faktor emosional, dan faktor fisik.

Berbagai pola macam perkembangan salah satunya terjadi pada aspek motorik. Sage (1984) menjelaskan kemampuan motorik adalah kemampuan seseorang dalam melaksanakan macam-macam keterampilan yang terjadi dan di dapatkan sejak usia anak-anak. Kemampuan motorik kasar menjadi hal dasar yang dibutuhkan untuk melaksanakan macam-macam kegiatan. Kemahiran dalam melakukan sesuatu perlu dipelajari

dengan beberapa latihan dan tergantung pada kecakapan yang dimiliki seperti kemampuan keseimbangan dalam perkembangan motorik (Sage, 1984).

Dengan pentingnya perkembangan motorik sehingga perlu di matangkan dalam memberikan stimulasi perkembangan fisik motorik. Perkembangan ini berhubungan dengan gerak dasar dan gerak lokomotor. Gerak dasar berfungsi sebagai penyeimbang Gerakan termasuk Gerakan yang memerlukan kerumitan (Andini, dkk: 2009). Sedangkan gerak lokomotor adalah keterampilan berpindahnya gerak tubuh seseorang dari satu tempat ke tempat yang lain (Haibach, Reid & Bores, 2022). Menurut Masitoh, dkk (2012) kegiatan yang dapat dilakukan untuk melatih fisik motorik yakni berjalan, lari, berdiri, meloncat, melompat, dan lain sebagainya. Selain itu Soemarti (2008) menjelaskan bahwa kegiatan-kegiatan yang dapat melatih perkembangan fisik motoric yakni bermain sepeda, berlari, memanjat dan melompat. Carol & Wasik (dalam Andini, dkk: 2009) menegaskan kemampuan motorik yang maksimal akan berpengaruh pada kehidupan anak meliputi aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Pada masa taman kanak-kanak, aktivitas belajar yang dilakukan yakni kegiatan bermain sambil belajar. Bermain menjadikan anak senang, nyaman dan ceria. Kegiatan bermain ini selalu dilakukan pada anak, karena hidup anak adalah bermain (Samsiatiningsih & Simatupang: 2015). Menurut parten (dalam Nurani:2009) bermain merupakan ajang sosialisasi pada anak untuk

bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Sehingga disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan bersosialisasi dengan bentuk berekspresi maupun bereksplorasi untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kemampuan pada diri dengan senang dan kepuasan bagi diri anak.

Dalam bermain terdapat dua istilah yakni pemain dan permainan. Pemain adalah orang yang melakukan aktivitas bermain. Permainan adalah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana bermain. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang akan dimainkan. Permainan yang dapat dilakukan pada anak sangat bermacam-macam dan salah satunya adalah permainan tradisional.

Dahulu, permainan tradisional sering dimainkan atau menjadi kegiatan bermain sehari-hari sampai teknologi masuk ke Indonesia. Saat ini anak lebih banyak yang bermain dengan permainan yang lebih modern yang berbasis teknologi. Sehingga dengan perubahan zaman permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Tidak sedikit dari anak-anak yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Padahal, permainan tradisional ini mempunyai berbagai manfaat bagi anak-anak. Hal ini memiliki keuntungan yakni hemat bahkan gratis, permainan tradisional juga bermanfaat untuk membuat lebih bugar. Permainan tradisional juga bisa sebagai sarana olahraga karena beberapa permainan menggunakan otot tubuh yang lebih. Sehingga,

melalui permainan tradisional ini menjadi alternatif kegiatan yang baik untuk tubuh dan mental. Sehingga, anak akan menjadi lebih kreatif, melatih ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan. Alternatif untuk meningkatkan perkembangan motorik anak adalah permainan tradisional "Bhisek" atau yang dalam Bahasa Indonesia adalah permainan sunda manda.

Permainan tradisional sangat beragam salah satunya permainan tradisional bhisek. Bhisek merupakan permainan dari madura yang jika di daerah jawa lebih dikenal dengan istilah engklek. Pada permainan ini melibatkan koordinasi motorik kasar. Kemampuan motorik kasar lebih banyak digunakan dalam permainan ini karena pemain dituntut untuk melakukan gerakan yang lebih teratur dan dapat menyeimbangkan diri saat melompat. Permainan ini memiliki beberapa bentuk dasar, yaitu bhisek tahu, orang-orangan, gunung, pesawat, baling-baling. Oleh karena itu, pada penelitian ini dilakukan agar mendapatkan gambaran tentang bagaimana peran permainan tradisional bhisek dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian bertujuan untuk mengetahui secara detail syarat dan ketentuan, setelah itu hasil penelitian disajikan dalam bentuk laporan penelitian (Arikunto, 2010). Penelitian deskriptif mengumpulkan informasi tentang fenomena atau

masalah yang menjadi pokok penelitian (Aqib: 2006).

Lokasi penelitian ini adalah TK Bunda Tunjung, Kecamatan Burneh, Kabupaten Bangkalan dengan mengambil subyek sebanyak 15 anak. Observasi, dokumentasi dan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis melalui operasi reduksi data dan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian, yang memudahkan pemahaman proses dan hasil penelitian permainan tradisional bhisek untuk melatih motorik kasar anak usia 5-6 tahun oleh beberapa ahli. Dengan menggunakan teknik-teknik di atas, diharapkan kondisi, protabilitas, dan keamanan informasi dapat disajikan secara objektif dan bijaksana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional bhisek dapat melatih kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Gerakan saat bermain dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan daya tahan dan kekuatan otot, serta melatih keseimbangan pada anak. Satu dari beberapa cara dalam melaksanakan pembelajaran yang memberikan manfaat bagi perkembangan fisik motorik anak ialah melalui permainan tradisional. Selain melatih perkembangan motorik kasar pada anak, manfaat yang dapat diambil dalam melakukan permainan ini adalah menghidupkan kembali permainan tradisional.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru menyampaikan “permainan Bhisek dilakukan hanya saat kegiatan bebas seperti saat jam istirahat”. Permainan

bhisek yang digunakan dalam penelitian ini adalah pola bhisek gunung. Permainan ini memanfaatkan benda atau menggunakan hitungan dalam membuat aturan yang di mainkan. Berdasarkan permainan ini bhisek juga juga bisa bertujuan untuk kedisiplinan dan melatih kognitif anak. Maka dalam permainan bhisek ini dapat diterapkan sebagai salah satu pembelajaran disekolah anak usia dini yang tujuannya untuk mengembangkan motorik anak. Permainan bhisek terdapat beberapa indikator yaitu untuk melatih ketangkasan, kekuatan, kelincahan, kecepatan dan keseimbangan anak. Dengan memainkan bhisek ini anak dapat leluasa bergerak. Bhisek merupakan permainan tradisional yang dilakukan di halaman dengan menggambar kotak-kotak kemudian melompat dan melompat lagi kekotak yang berikutnya. Permainan ini dapat dilakukan pada halaman yang berstruktur tanah datar yang digambarkan diatas tanah atau plester depan rumah dengan membuat kotak-kotak.

Penelitian dilaksanakan di TK Bunda Tunjung, Kecamatan Burneh, Kabupaten Bangkalan pada 7 Juni 2023. Saat kegiatan istirahat guru mengajak anak melakukan kegiatan bermain permainan tradisional bhisek. Tidak sedikit anak yang sudah mengetahui dan mengatakan bahwa mereka telah pernah bermain bhisek di rumah bersama dengan teman sebaya yang ada di sekitar rumah. Dari 15 anak menjadi 5 kelompok beranggotakan 3 anak.

Permainan ini dilakukan dengan beberapa peraturan yang disepakati dan harus ditaati oleh para pemain. Adapun peraturan yang telah

disepakati adalah; 1. Melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain; 2. Pemain pertama harus melempar gaco di kotak 1 dengan tidak keluar dari kotak; 3. Tidak boleh menginjak garis saat loncat, dan tidak boleh jatuh pada saat bermain; 4. Apabila ada pemain yang menginjak garis atau terjatuh, maka pemain tersebut dapat dianggap “mati” dan digantikan oleh pemain selanjutnya; 5. Para pemain tidak boleh menginjak rumah yang telah dibuat oleh pemain lainnya. Peraturan tersebut dijadikan sebagai indikator penilaian pada anak dalam melakukan permainan untuk melihat pengaruh permainan bhisek pada kemampuan motorik kasar anak.

Tabel 1. Indikator Penilaian

No	Indikator Penilaian
1	Melempar gaco dengan baik tanpa keluar dari wilayah
2	Melompat tanpa menginjak garis
3	Melompat dengan 1 atau 2 kaki tanpa terjatuh

Permainan tradisional bhisek ini jika diterapkan pada anak usia 5-6 tahun dapat memberikan manfaat yang baik sebagai salah satu kegiatan yang dapat melatih perkembangan motorik kasar anak. Kegiatan ini melatih gerak anak yang melibatkan kekuatan otot kaki, tangan serta keseimbangan dan kestabilan.

Berdasarkan hasil observasi saat anak bermain hisek terdapat 5 anak melaksanakan urutan dengan benar yakni tanpa menyentuh garis dan jatuh saat meloncat dengan benar tanpa bimbingan guru. Lima anak tersebut yakni: sevi, novi, gita, vira, dan rico yang sudah bisa melakukan permainan bhisek dengan baik tanpa arahan dan bantuan dari orang lain.

Lima orang anak ini yang sudah dapat berkembang sesuai harapan adalah anak yang sering melakukan permainan bhisek dengan temannya di lingkungan sekitar. Sedangkan 10 anak yakni: dina, yuli, bima, adit, nurul, varo, arka, zio, kuni, dan eka tampak kurang mampu, tersebut perlu arahan dari orang lain dan masih menyentuh garis serta terjatuh saat melompat. Enam anak diantaranya melempar gaco sembarangan dan sering menginjak garis, sedangkan empat anak lainnya sudah lebih sempurna dalam melemparkan gaco serta tidak menginjak garis tetapi masih melompat satu kaki atau kurang bisa dalam menjaga keseimbangan tubuhnya.

Perbedaan perkembangan motorik kasar anak saat bermain permainan bhisek dipengaruhi oleh faktor pengalaman. Saat melakukan permainan, didapatkan lima anak yang sudah bisa melakukan tahapan demi tahapan permainan bhisek dengan baik tanpa arah dan bantuan dari orang lain. Lima anak yang sudah dapat berkembang sesuai harapan ini merupakan anak yang sering melakukan permainan ini di lingkungan rumah dengan teman sebaya yang ada di sekitar rumah mereka sehingga anak telah fasih dan dapat melakukan gerakan-gerakan yang sempurna. Sepuluh dari lima belas anak yang melakukan permainan tradisional bhisek ini bukan berarti anak tidak dapat melakukan permainan yang salah, hanya saja mereka kurang terarah dan belum seimbang dalam melakukan gerakan permainan.

Pengalaman menjadi salah satu hal penting yang dapat meningkatkan kemampuan motoric kasar pada anak.

Farida (2016) menjelaskan pengalaman gerak menjadi dasar pengalaman anak berikutnya dan permainan merupakan pengalaman yang membangkitkan rasa senang pada anak. Ketika anak melakukan kegiatan permainan bhisek tanpa disadari kemampuan motorik kasar anak meningkat. Manfaat yang diperoleh dari permainan bhisek untuk melatih motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun antara lain:

- a. Kekuatan fisik akan meningkat karena terdapat Gerakan yang mengaruskan anak melompat pada saat melakukan permainan.
- b. Keseimbangan terlatih karena anak harus berusaha mengangkat kaki satu untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.
- c. Melatih koordinasi dan kekuatan tangan anak karena dalam permainan bhisek anak harus melempar gaco.

Setiap permainan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Salah satu kelebihan permainan modern adalah mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan peralatan yang canggih, namun sayangnya dengan adanya permainan modern ini membuat anak menjadi sedikit bergerak dan berinteraksi dengan dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan permainan tradisional, dapat dilakukan dengan peralatan yang sederhana dan dimainkan oleh teman sekitar secara langsung sehingga anak berinteraksi secara langsung pada lingkungan sekitar dan anak menjadi lebih banyak bergerak. Penelitian ini menguatkan keyakinan bahwa permainan tradisional lebih dapat meningkatkan perkembangan

motoric kasar anak sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Andini, Syamsudin & ulansari (2022) yang mengatakan bahwa permainan lompat tali dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak.

KESIMPULAN

Pada permainan bhisek memiliki peran yang positif dalam meningkatkan motoric kasar anak usia 5-6 tahun dengan melakukan gerakan terarah dan terstruktur dengan aturan-aturan yang sudah ditetapkan. Dengan melakukan kegiatan permainan tradisional yang melibatkan Gerakan motorik kasar, maka kemampuan motorik kasar anak dapat terstimulasi dengan baik. Permainan Bhisek mampu melatih ketangkasan, kekuatan, kelincahan, kecepatan dan keseimbangan anak saat bermain. Pada anak yang mengenal dan sering memainkan permainan Bhisek perkembangan motorik kasarnya berkembang lebih baik daripada anak yang belum mengenal dan memainkan permainan tradisional Bhisek. Guru dapat menerapkan permainan menjadi kegiatan permainan rutin dan dapat dikembangkan secara kontemporer sesuai dengan kebutuhan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, Y. T. 2023. Implementation Of The Leaky Pipe Game For Early Childhood Cooperation Skills. *Incare, International Journal of Educational Resources*. 4(2): 201-206.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ayuni, Qurrotul. 2018. Penerapan Metode Bercerita dalam Pengembangan Kecerdasan Linguistik di PAUD DWP IAIN Surakarta. *Buana Gender*. 3(2): 143-151.
- Farida, Aida. 2016. Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Raudhah*.4(2): 1-10.
- Haibach-Beach, P., Reid, G. D., & Collier, D. H. 2018. *Motor Learning and Development (2nd ed.)*. Human Kinetics.
- Masitoh dkk. 2012. *Strategi Pembelajaran TK*. Banten: Universitas Terbuka.
- Nurani, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Reswari, Ardhana., dkk. 2022. *Perkembangan Fisik Motorik Anak*. Pasaman Barat: CV. Azka Pustaka
- Sage, George H, 1984. *Motor Learning and Control A Neuropsychological Approach*. USA: Wm. C. Brown Publishers.
- Samsiatiningsih., Simatupang, Nurhenti Doelina. 2015. Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Melompat Bentuk pada Kelompok A. *PAUD Teratai*. 4(2): 1-6.
- Soemarti, Patmonodewo. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Syamsu, Yusuf. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.