

PERMAINAN TRADISIONAL SENGALAUAN UNTUK PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI DESA SEMATA KECAMATAN TANGARAN KABUPATEN SAMBAS

Nurhaliza, Fadillah, Lukmanulhakim
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNTAN Pontianak
Email:nurhalizanur246@gmail.com

Abstract

Children in Semata Village, Tangaran District, Sambas Regency in playing activities, some are still less able to run, there are children who fall while playing, are less able to change directions, are less able to run zigzags and are less able to make evasive movements while playing, because play activities carried out by children tend not to move actively for their gross motor skills. This study aims to develop gross motor skills in children aged 5-6 years in Semata village, Tangaran district, Sambas regency. The research method used is qualitative with a phenomenologic al approach. Data collection tools used in this research were observation sheets, interview guidelines and documentation with data sources of 9 children. The results showed that 1)The Sengalauan begins with osom or hompimpa or cang kacang panjang, ending with the player's agreement, namely disconnecting the right and left index fingers that are connected or saying I'm done, which is played on field and water where the players limit the playing area; 2) the child is able to use his muscles to run, jump with big strides and not fall; 3) run fast and can dodge quickly; 4) can change directions on the fly, zigzag, and perform evasive moves.

Keywords: *Gross Motor Development of Children Aged 5-6 year, Sengalauan Game*

PENDAHULUAN

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan menggembirakan bagi anak tanpa adanya tuntutan ataupun paksaan dari orang lain. Anak lebih senang jika ia belajar smabil bermain. Menurut Mutiah (2015:90) “Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yang dilakukan atas inisiatif dan atas keputusan anak sendiri dilakukan dengan rasa senang, sehingga akan menghasilkan proses belajar pada anak”. Pada saat bermain anak-anak akan memainkan sebuah permainan. Permainan adalah sesuatu atau perbuatan yang tidak sungguh-sungguh mengandung keasyikan yang akan dilakukan oleh anak saat bermain

baik menggunakan alat maupun tidak. Menurut Ahmadi dan Sholeh (2005:106) “Permainan adalah perbuatan yang mengandung keasyikan, dilakukan atas kehendak diri sendiri dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut”. Salah satu permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan turun-temurun yang diwariskan oleh nenek moyang. Permainan tradisional juga memiliki manfaat yang tidak jauh berbeda dari permainan zaman sekarang, seperti memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak. Menurut Faizin dan A. Asianto (2007:3) “Permainan tradisional adalah permainan yang berkembang di suatu daerah dan

diwariskan secara turun temurun”. Permainan tradisional melibatkan banyak anak yang terlibat dalam arti tidak bisa dimainkan sendiri. Salah satu permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak-anak yaitu permainan tradisional *Sengalauan*. Permainan ini merupakan permainan yang berasal dari daerah Sambas. Permainan ini, dari dahulu hingga sekarang masih dimainkan oleh anak-anak. Permainan *Sengalauan* hampir sama dengan permainan *Jemok’an Ajak-ajakan* yang berasal dari Jawa. Menurut Safitri (2015:9) ”*Sengalauan* berarti bermain kejar-kejaran atau kejar tangkap dilakukan di halaman lapang, penentuan giliran bermain dilakukan dengan cara suit atau pimpah, pemain yang kalah suit akan *ngalau* dan yang tertangkap pertama kali adalah orang yang akan *ngalau* selanjutnya”. Permainan dapat memberikan dampak positif bagi kesehatan anak. Diperlukan kemampuan fisik motorik anak dalam bermain terutama motorik kasar anak. Perkembangan fisik motorik anak meliputi seluruh anggota tubuh anak.

Perkembangan fisik anak akan selalu tumbuh dan berkembang. Perkembangan fisik berhubungan erat dengan perkembangan motorik anak. Menurut Wiyani (2016:111) mengatakan “Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*, yang meliputi motorik kasar dan motorik halus.” Setiap anak pasti pernah melakukan gerakan, baik sejak dalam kandungan sampai anak lahir. Gerakan yang dilakukan anak meliputi gerakan kasar dan gerakan kecil. Gerakan kasar biasanya disebut dengan motorik kasar. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri yang terdapat keterampilan atau gerakan kasar seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, memukul dan lain-lainnya yang melibatkan otot-otot besar bekerja. Menurut Fikriyati (2013:22) “Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang dipengaruhi oleh kematangan anak

itu sendiri, contoh menendang dan berlari”. Perkembangan motorik kasar anak perlu diberikan stimulasi. Stimulasi diberikan agar kemampuan motorik kasar anak berkembang. Kemampuan motorik kasar merupakan hasil gerak individu dalam melakukan gerakan kasar. Kemampuan motorik kasar anak dapat kita lihat dalam kegiatan anak sehari-hari, seperti berjalan, berlari, melompat dan memanjat. Motorik kasar memiliki unsur-unsur kemampuan yang sama dengan unsur-unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani. Menurut Toho Cholik Mutohir dan Gusril mengungkapkan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik kasar diantaranya: 1) Kekuatan, adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi seperti melakukan aktivitas yang menggunakan fisik yaitu berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung dan mendorong. 2) Koordinasi, adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks. 3) Kecepatan, adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelenturan dalam satuan waktu tertentu. 4) Keseimbangan, adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. 5) Kelincahan, adalah keterampilan mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain (dalam Farida, 2016:6). Selain itu, Bambang Sujiono, dkk mengatakan bahwa unsur-unsur kebugaran jasmani meliputi: kekuatan, daya tahan (*endurance*), kecepatan, kelincahan (*agility*), kelenturan (*flexibility*), koordinasi gerak, ketepatan, dan keseimbangan (dalam Sari, 2013:17). Unsur-unsur keterampilan motorik kasar merupakan unsur yang membentuk atau mendukung perkembangan motorik kasar. Pada kenyataannya permasalahan yang terjadi pada anak di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas dalam kegiatan bermain yang dilakukan, kemampuan anak dalam berlari masih ada yang kurang, anak masih ada yang terjatuh pada saat bermain, anak kurang bisa berbalik arah atau mengubah arah, kurang bisa berlari zigzag atau tidak lurus dan kurang bisa melakukan

gerakan menghindar pada saat bermain, karena kegiatan bermain yang dilakukan anak cenderung tidak bergerak aktif untuk motorik kasarnya, dari beberapa masalah diatas bahwa kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang dengan baik. Perkembangan motorik kasar anak perlu diberikan stimulasi agar dapat berkembang dengan baik. Untuk membantu anak mengembangkan kemampuan motorik kasarnya dapat dilakukan dengan bermain, di mana anak merasa senang dengan kegiatan yang ia lakukan tetapi anak juga bergerak aktif, salah satunya dengan bermain permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional yang ada di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas yaitu permainan *Sengalauan*. Aspek perkembangan anak yang paling mudah untuk diamati pada saat bermain *Sengalauan* adalah pengembangan fisik motorik anak, karena pada saat bermain anak bergerak menggunakan seluruh anggota tubuhnya dengan aktif terutama motorik kasar anak pada aspek kekuatan, kecepatan dan kelincahan.

Pada zaman ini, permainan *Sengalauan* merupakan permainan tradisional yang perlu dilestarikan, selain itu permainan *Sengalauan* merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan oleh anak karena aktivitas yang terjadi hanyalah kejar-kejaran atau kejar tangkap sehingga untuk anak usia 5-6 tahun bisa ikut serta dalam kegiatan bermain, selain itu permainan *Sengalauan* dimainkan tanpa menggunakan media atau alat main, yang diperlukan hanyalah kemampuan motorik kasar anak seperti berlari yang memerlukan kekuatan, kecepatan dan kelincahan anak dalam bermain. Permainan ini sudah seperti permainan dasar (awal) untuk setiap permainan tradisional yang lain yang ada di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas seperti *Senaporan*, *Bulan*, *Cup-cup Bunga*, dan lain-lainnya, karena disetiap permainan tersebut kegiatannya tidak jauh dari kejar-kejaran atau kejar tangkap. Permainan *Sengalauan* memiliki manfaat bagi pengembangan motorik kasar anak sehingga dapat dijadikan sebagai alat

pendidikan bagi anak usia dini. Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang permainan tradisional *Sengalauan* untuk pengembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2017:9) “Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau enterpretif, meneliti kondisi obyek yang alamiah, peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data yang dilakukan secara triangulasi data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis”. Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Menurut Sutopo (2006:27-28) “Penelitian dengan pendekatan fenomenologis berusaha untuk memahami makna dan berbagai peristiwa dan interaksi manusia di dalam situasi yang khusus dimulai dengan cara sikap diam dan terbuka tanpa prasangka, peneliti tidak menganggap dirinya mengetahui makna dari berbagai hal yang terjadi dan ada pada orang-orang yang dipelajarinya”. Alasan peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan permainan *Sengalauan* dan motorik kasar anak pada aspek kekuatan, kecepatan dan kelincahan pada saat bermain *Sengalauan* di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas.

KEHADIRAN PENELITI

Kehadiran peneliti sebagai partisipan dalam penelitian di mana keberadaan peneliti diketahui statusnya sebagai peneliti partisipan.

LOKASI PENELITIAN

Lokasi penelitian adalah tempat dilakukannya kegiatan penelitian. Penentuan

lokasi penelitian ini dimaksudkan untuk memperjelas objek yang menjadi sasaran penelitian. Penelitian dilakukan di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas. Lokasi ini ditentukan sebagai lokasi penelitian karena permainan tradisional *Sengalauan* berasal dari Sambas, salah satunya di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas.

PARTISIPAN PENELITIAN

Partisipan dalam penelitian adalah anak usia 5-6 tahun berjumlah 9 orang anak dan 5 orang masyarakat yang ada di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas karena peneliti ingin mengetahui bagaimana permainan tradisional *Sengalauan* untuk pengembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendeskripsikan dan memperoleh informasi.

1. Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan teknik yang dilakukan dengan mengamati secara langsung. Peneliti melakukan observasi partisipasi pasif di mana si peneliti datang di tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Partisipasi pasif merupakan salah satu jenis observasi partisipan. Susan Stainback (dalam Sugiyono, (2015:312) membagi observasi partisipasi menjadi empat, yaitu *pasive participation*, *moderate participation*, *active participation*, dan *complete participation*. Observasi ini dilakukan untuk mengamati permainan *Sengalauan* yang dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun yang meliputi aturan main, penentuan giliran dalam bermain, *ngalau*, *dialau* dan cara permainan berakhir. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan motorik kasar pada aspek kekuatan yang meliputi kemampuan dalam berlari, melompat dengan langkah yang besar dan tanpa terjatuh; aspek kecepatan yang meliputi mampu berlari cepat dan melakukan gerakan menghindar dengan

cepat; dan aspek kelincahan yang meliputi dapat mengubah arah atau posisi tubuh, dapat berlari zigzag atau tidak lurus serta dapat melakukan gerakan menghindar saat bermain pada anak usia 5-6 tahun saat bermain *Sengalauan* di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas.

2. Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data kualitatif dengan menggunakan instrumen yaitu pedoman wawancara. Penelitian ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur, karena peneliti telah mempersiapkan instrumen penelitian yang berupa pedoman wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang informasi yang ingin didapatkan oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2015:319) “Wawancara terstruktur digunakan apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti informasi yang akan diperoleh dan sudah menyiapkan instrumen penelitian yaitu pedoman wawancara”. Wawancara dilakukan dengan 5 orang narasumber yaitu nenek Lamiri sebagai salah satu sesepuh di desa, ibu Elisa selaku masyarakat desa, Ibu Nurbaiti selaku masyarakat desa, Bapak Deden Romada selaku Tokoh Pemuda Kecamatan Tangaran dan Bapak Sumardi selaku sekretaris desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas untuk memperoleh informasi mengenai permainan.

3. Teknik Studi Dokumen

Teknik studi dokumen dilakukan dengan mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen baik yang berada ditempat penelitian maupun di luar tempat penelitian yang ada kaitannya dengan penelitian. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, video maupun data-data dari tempat penelitian. Menurut Sugiyono (2017:240) “Dokumen merupakan catatan kejadian yang telah terjadi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang”. Pada saat kegiatan penelitian berlangsung, Peneliti mengumpulkan dokumen berupa video yaitu pada saat anak bermain *Sengalauan* dan foto yaitu pada saat anak bermain *Sengalauan* dan pada saat melakukan wawancara dengan narasumber.

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

1. Lembar Observasi

Lembar observasi berisi indikator penilaian atau apa yang ingin diteliti oleh si penulis dalam suatu penelitian. Lembar observasi digunakan untuk melakukan pengamatan secara langsung mengenai permainan *Sengalauan* dan pengembangan motorik kasar pada aspek kekuatan, kecepatan dan kelincahan pada anak usia 5-6 tahun pada saat bermain *Sengalauan* di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas.

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber yaitu nenek Lamiri, iu Elisa, ibu Nurbaiti, Bapak Deden Romada dan Bapak Sumardi selaku masyarakat yang ada di Desa Semata Kabupaten Sambas yang bermain *Sengalauan*.

3. Arsip atau Dokumen

Dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa foto dan video. Foto pada saat wawancara dengan masyarakat atau narasumber yang sudah ditentukan dan pada saat anak bermain *Sengalauan* serta video pada saat anak bermain *Sengalauan*.

TEHNIK UJI KEABSAHAN DATA

Triangulasi yang digunakan oleh peneliti adalah triangulasi sumber dan waktu. Uji keabsahan data untuk permainan tradisional *Sengalauan* menggunakan triangulasi sumber, sedangkan uji keabsahan data untuk pengembangan motorik kasar anak pada aspek kekuatan, kecepatan dan kelincahan menggunakan triangulasi waktu.

- a. Peneliti menggunakan triangulasi sumber, karena peneliti mendapatkan informasi atau data dari beberapa sumber yaitu masyarakat yang ada di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas yang berjumlah 2 orang yang meliputi Nenek Lamiri dan Bapak Deden Romada. Alasan peneliti mengambil Nenek Lamiri sebagai sumber untuk uji keabsahan data karena beliau merupakan salah satu sesepuh yang ada di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas

yang berusia 80 tahun dimana nenek Lamiri ini mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang banyak mengenai permainan tradisional *Sengalauan* dari waktu ke waktu atau secara turun temurun. Sedangkan alasan peneliti mengambil Bapak Deden Romada sebagai sumber untuk uji keabsahan data karena beliau merupakan salah satu Tokoh Pemuda Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas yang ikut berperan serta dalam melestarikan dan memperkenalkan permainan tradisional sehingga beliau mengetahui banyak hal tentang permainan tradisional salah satunya permainan tradisional *Sengalauan* yang dimainkan dari waktu ke waktu.

- b. Peneliti menggunakan triangulasi waktu, karena peneliti mendapatkan data dengan cara observasi dan dokumentasi mengenai pengembangan motorik kasar anak pada aspek kekuatan, kecepatan dan kelincahan dalam waktu yang berbeda-beda yaitu pada tanggal 18 dan 24 Oktober 2020 serta pada tanggal 1 dan 7 November 2020. Alasan peneliti memilih pada tanggal tersebut karena pada tanggal tersebut hari libur nya anak-anak sekolah maupun belajar di rumah yaitu hari sabtu dan minggu.

ANALISIS DATA

Teknik analisis data adalah kegiatan menganalisa data-data yang sudah didapatkan dalam penelitian. Melalui kegiatan ini, peneliti dapat memilah dan memilih data-data yang diperlukan dan yang tidak diperlukan dalam penelitian. Lalu, peneliti mengklasifikasikan data-data yang seragam agar lebih mudah untuk melakukan penarikan kesimpulan. Dalam melakukan penarikan kesimpulan peneliti harus berhati-hati agar hasil sesuai dengan kondisi yang terjadi. Menurut Sugiyono (2017:131) "Analisis data adalah mencari dan menyusun secara runtut data yang dihasilkan dari wawancara, observasi dan dokumentasi dengan cara mengkategorikan, menguraikan, melakukan sintesa, membuat pola, dan memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari."

Dalam melakukan analisis data di lapangan, penulis melakukan beberapa kegiatan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan membuat kesimpulan. Menurut Miles dan Huberman mengemukakan “Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification* (dalam Sugiyono, 2017:133).

1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Kegiatan yang pertamakali dilakukan dalam setiap penelitian adalah pengumpulan data. Jawaban dari rumusan masalah akan dapat dijawab jika menemukan data yang tepat. Data yang dikoleksi dalam penelitian ini berkaitan dengan permainan *Sengalauan* dan pengembangan motorik kasar pada aspek kekuatan, kecepatan dan kelincahan pada anak usia 5-6 tahun pada saat bermain *Sengalauan* di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas. Pengumpulan data diperoleh dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi serta catatan lapangan. Observasi dilakukan untuk pengumpulan data mengenai pengembangan motorik kasar anak pada aspek kekuatan, kecepatan dan kelincahan. Wawancara dilakukan dengan 5 orang masyarakat yang ada di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas yaitu Nenek Lamiri, Ibu Elisa, Ibu Nurbaiti, Bapak Deden Romada dan Bapak Sumardi. Sedangkan Dokumentasi dilakukan dengan cara pengambilan foto saat anak-anak bermain permainan Tradisional *Sengalauan* dan foto saat melakukan wawancara dengan narasumber mengenai permainan Tradisional *Sengalauan*, serta foto pengembangan motorik kasar anak yang meliputi aspek kekuatan, kecepatan dan kelincahan.

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkup, menyeleksi hal-hal yang pokok, memusatkan pada hal yang penting, lalu dicari tema dan polanya. Kegiatan reduksi data yang dilakukan peneliti adalah melihat apakah data-data yang sudah diperoleh terkumpul dan lengkap. Melihat jawaban-jawaban dari pertanyaan wawancara sudah dapat dipahami dan dibaca. Memastikan semua dokumen-dokumen yang diperlukan dalam penelitian

sudah terkumpul dengan lengkap serta memastikan semua subjek penelitian sudah diamati dan dimintai datanya. Data yang direduksi dalam penelitian ini berkaitan dengan permainan *Sengalauan* dan pengembangan motorik kasar pada aspek kekuatan, kecepatan dan kelincahan pada anak usia 5-6 tahun pada saat bermain *Sengalauan* di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas.

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah direduksi, maka langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menyajikan data. Penyajian data menjadikan data terorganisasi, tersusun dalam pola yang berhubungan, sehingga akan mudah dipahami. Penyajian data sebagai kumpulan informasi tersusun sehingga memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat tentang permainan *Sengalauan* dan pengembangan motorik kasar pada aspek motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada saat bermain *Sengalauan* di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas.

4. *Conclusion Drawing/Verification*

Penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah langkah terakhir dalam analisis data kualitatif. Tahap penarikan kesimpulan yaitu data-data yang telah dianalisis lalu ditarik kesimpulannya. Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini tentunya berdasarkan dari hasil analisis data yang berasal dari observasi, dokumentasi, dan wawancara serta catatan lapangan. Kesimpulan awal bersifat sementara, jika tidak ditemukan bukti yang tidak kuat maka hasilnya akan berubah. Tetapi jika kesimpulan awal didukung oleh informasi atau bukti yang valid dan tetap pada saat peneliti kembali lagi kelapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulannya merupakan kesimpulan yang terpercaya. Peneliti dalam hal ini akan menyimpulkan dari data-data yang sudah didapatkan, kesimpulan ini masih bersifat sementara yang mana penulis masih bisa mencari data-data lagi ke lapangan untuk mendapatkan data yang valid. Kesimpulan yang dibuat berisi tentang permainan

tradisional *Sengalauan* untuk pengembangan motorik kasar anak usia dini di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berikut merupakan hasil pengembangan yang didapat dari hasil pengamatan yang meliputi: permainan *Sengalauan*, aspek kekuatan, aspek kecepatan, aspek kelincahan dalam Permainan *Sengalauan*.

1. Permainan Sengalauan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, permainan *Sengalauan* di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas merupakan permainan kejar-kejaran atau kejar tangkap antara yang *ngalau* dengan yang *dialau* yang memiliki aturan main yaitu: a) menentukan undian (hompimpa, cang kacang panjang atau osom) yang akan digunakan sebelum memulai permainan; b) menentukan batas wilayah bermain dari mana sampai mana, jika melewati batas dialah yang *ngalau*; c) menentukan hitungan dari angka berapa sampai berapa untuk yang *ngalau* boleh mengejar yang *dialaukan*, d) menentukan cara permainan selesai (mengatakan putus, merdeka atau selesai). Pemain dikatakan *ngalau* jika kalah dalam undian (hompimpa, cang kacang panjang atau osom), ditangkap oleh yang *ngalau* dan melewati batas wilayah bermain yang ditentukan. Sedangkan pemain dikatakan *dialau* jika para pemain menang dalam melakukan undian (hompimpa, cang kacang panjang atau osom) dan jika yang *ngalau* menangkap yang *dialau*. Permainan berakhir dengan kesepakatan bersama yaitu pada saat mengatakan merdeka, memutuskan hubungan jari telunjuk dan mengatakan aku selesai.

2. Aspek Kekuatan

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi, dari 9 pemain, semua anak mampu menggunakan otot-ototnya sehingga semua anak mampu berlari pada saat bermain *Sengalauan*. Dari 9 orang pemain, terdapat 4 orang anak yang terjatuh pada saat berlari

yaitu Ira, Ichi, Farhan dan Nazira sedangkan 5 anak lainnya berlari tanpa terjatuh. Semua anak mempunyai kekuatan untuk berlari tetapi masih ada beberapa anak yang terjatuh pada saat bermain *Sengalauan*.

3. Aspek Kecepatan

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi dari 9 anak terdapat 6 orang dapat berlari dengan cepat dan melakukan gerakan menghindar dengan cepat yaitu Diki, Imam, Pija, Ichi, Musdalifah dan Ira. Sedangkan 3 orang anak berlari dengan kecepatan sedang yaitu Farhan, sedangkan yang berlari lambat yaitu Nazira dan Amel. Terdapat 4 orang anak yang terjatuh pada saat bermain dengan alasan yang berbeda yaitu Farhan, terjatuh akibat sandalnya licin dan kebesaran yang disebabkan oleh kesalahannya sendiri. Ichi dan Ira terjatuh karena tersenggol oleh temannya pada saat berlari, sedangkan Nazira lebih sering terjatuh karena tidak dapat menyeimbangi badannya dan tersenggol oleh temannya.

4. Aspek Kelincahan

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi, diantara 9 orang anak yang bermain terdapat 6 orang yang mempunyai kelincahan yang baik dalam bermain *Sengalauan* yaitu Diki, Imam, Ichi, Pija, Ira dan Musdalifah. Tiga orang lainnya kurang bisa dalam aspek kelincahan pada saat bermain. Pada kemampuan berlari tidak lurus atau zigzag tiga anak mampu melakukannya akan tetapi untuk gerakan mengubah arah dengan cepat pada saat berlari dan melakukan gerakan menghindar mereka kurang bisa yaitu Farhan, Nazira dan Amel.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dibahas hasil penelitian mengenai permainan *Sengalauan* di Desa Semata Kec.Tangaran Kab.Sambas, aspek kekuatan, kecepatan dan kelincahan anak usia 5-6 tahun pada saat bermain *Sengalauan* di Desa Semata Kec.Tangaran Kab.Sambas.

1. Permainan Sengalauan

Permainan tradisional *Sengalauan* di Desa Semata Kecamatan Tangaran, permainan ini dimainkan dengan cara berlari atau kejar-

kejaran atau kejar tangkap yang dilakukan di halaman yang luas. Permainan *Sengalauan* dimulai dengan melakukan hompimpa atau osom atau cang kacang panjang untuk menentukan siapa yang *ngalau* dan *dialaukan*. *Ngalau* adalah pemain yang mengejar pemain lainnya sedangkan *dialau* adalah pemain yang dikejar oleh yang *ngalau*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pernyataan Dwi Safitri (2015:9) dalam jurnalnya bahwa "*Sengalauan* berarti bermain kejar-kejaran atau kejar tangkap. Permainan ini dilakukan di halaman lapang yang memudahkan para pemain berlari menghindari penjaga. Penentuan giliran bermain dilakukan dengan cara suit atam pimpah, pemain yang kalah suit akan *ngalau* dan berusaha menangkap semua temannya yang berlari. Pemain yang tertangkap pertama kali adalah orang yang akan *ngalau* selanjutnya". Permainan *Sengalauan* hampir sama dengan permainan *Jemok'an Ajak-ajakan* yang berasal dari Jawa. Suwasti (2015:40-41) Permainan *Jemok'an ajak-ajakan* merupakan yaitu kejar-kejaran, yang menang berlari agar tidak tertangkap oleh pengejar yang kalah dalam hompimpa dengan berbagai cara, pemain yang dikejar berhak menjadi patung dan akan bebas tidak menjadi patung jika disentuh oleh pemainnya kecuali si pengejar. Terdapat persamaan dan perbedaan antara permainan *Sengalauan* dengan *Jemok'an ajak-ajakan*. Persamaan antara permainan *Sengalauan* dengan *Jemok'an ajak-ajakan* meliputi: 1) permainannya dilakukakn dengan cara kejar-kejaran atau kejar tangkap antara si pengejar dengan yang dikejar; 2) dimulai dengan melakukan hompimpa; 3) yang kalah dalam hompimpa menjadi pengejar, yang menang dikejar; 4) untuk mengakhiri permainan adalah kesepakatan antar pemain untuk memutuskan selesai bermain atau tidak. Sedangkan perbedaan antara permainan *Sengalauan* dengan *Jemok'an ajak-ajakan* adalah permainan *Sengalauan* hanyalah permainan kejar-kejaran atau kejar tangkap antara yang si pengejar dengan yang dikejar, sedangkan *Jemok'an ajak-ajakan* pemain

yang dikejar oleh si pengejar bisa berubah menjadi patung jika hampir ditangkap oleh si pengejar dan yang menjadi patung akan terbebas tidak menjadi patung lagi jika pemain lain yang dikejar menyentuhnya.

2. Aspek Kekuatan

Pada aspek kekuatan kemampuan diukur dari kemampuan anak untuk berlari dan kemampuan anak melompat dengan langkah yang besar pada saat berlari tanpa terjatuh. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, perilaku yang ditunjukkan anak pada aspek kekuatan saat bermain *Sengalauan* adalah semua anak yang bermain mampu menggunakan otot-ototnya untuk berlari dan mampu melompat dengan langkah yang besar pada saat berlari. Dari 9 anak yang bermain, terdapat 5 orang anak yang mampu berlari dengan lompatan langkah yang besar tanpa terjatuh sedangkan 2 orang anak mampu berlari dengan lompatan langkah yang besar akan tetapi pernah terjatuh dikarenakan tersenggol oleh temannya, kemudian terdapat dua orang anak mampu berlari dengan lompatan yang besar akan tetapi terjatuh karena kehilangan keseimbangan dan terjatuh karena sandalnya. Kekuatan yang dimaksud adalah keterampilan otot untuk menghasilkan tenaga sehingga anak mampu untuk beraktivitas. Aspek kekuatan pada anak dapat dikembangkan melalui permainan *Sengalauan* di mana dalam permainan ini terdapat aktivitas berlari yang memerlukan keterampilan otot-otot anak untuk mampu berlari dan melompat dengan langkah yang besar pada saat berlari tanpa terjatuh saat bermain. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Richard Decaprio (dalam Lestari, 2014:19) kekuatan adalah kapasitas untuk mendesak otot ketika melakukan sebuah gerakan. Begitu juga pendapat Toho Cholik Mutohir dan Gusril (dalam Farida, 2016:6) kekuatan adalah keterampilan otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi seperti melakukan aktivitas yang menggunakan fisik yaitu berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung dan mendorong. Seperti yang dikatakan oleh Matias Ibo selaku *sport physiotherapist*

kegiatan berlari sangat memerlukan kekuatan otot, karena berlari merupakan gerakan loncat-loncat yang dilakukan secara terus-menerus, sementara untuk melakukan gerakan loncatan, diperlukan kekuatan otot (Kompas.com). Berdasarkan pembahasan hasil di atas, adanya keterkaitan antar variabel, bahwa dengan bermain *Sengalauan* dapat mengembangkan motorik kasar. Anak dapat menunjukkannya pada aspek kekuatan saat bermain yaitu mampu berlari dan melompat dengan langkah yang besar. Semua anak menggunakan otot-ototnya dengan baik sehingga mampu berlari dan mampu melompat dengan langkah yang besar pada saat berlari, hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi.

3. Aspek Kecepatan

Pada saat bermain anak berlari dengan cepat agar tidak tertangkap oleh yang *ngalau*, anak berlomba-lomba berlari secepat mungkin jika mereka berlari lambat akan memberikan peluang yang besar bagi yang *ngalau* menangkap mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Ismaryati (2006:57) “kecepatan adalah kemampuan bergerak dengan kecepatan tercepat”. Seperti yang diungkapkan oleh Sukadiyanto (2010:116) kecepatan adalah kemampuan untuk melakukan gerakan secepat mungkin sebagai respon rangsangan. Permainan *Sengalauan* dapat mengembangkan aspek kecepatan pada anak saat bermain, karena terdapat aktivitas berlari, saling mengejar dan menangkap antar pemain. Seperti yang dikatakan oleh Bambang Sujiono, dkk (dalam Sari:2013:17) kecepatan dapat diberikan dengan latihan yang memerlukan kecepatan, seperti lari. Sejalan dengan pendapat Hidayat, dkk (2010:42) kecepatan merupakan kemampuan berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lain dalam waktu yang sesingkat-singkatnya yang termasuk dalam gerak lokomotor dan gerakannya bersifat siklik, artinya gerak yang dilakukan berulang-ulang seperti lari. Berdasarkan pembahasan hasil di atas, adanya keterkaitan antar variabel, bahwa dengan bermain *Sengalauan* dapat mengembangkan motorik kasar. Anak dapat

menunjukkannya pada aspek kecepatan saat bermain dengan bergerak cepat, berlari cepat dan melakukan gerakan menghindar dengan cepat. Hal ini dapat dilihat pada kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi.

4. Aspek Kelincahan

Kelincahan diukur dari kemampuan mengubah arah dengan cepat, berlari tidak lurus atau zigzag dan dapat melakukan gerakan menghindar pada saat berlari. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, perilaku yang ditunjukkan oleh anak pada aspek kelincahan pada saat bermain yaitu anak-anak mampu merubah arah dengan cepat pada saat berlari, berlari tidak lurus atau zigzag serta melakukan gerakan menghindar. Merubah arah dengan cepat pada saat hampir melewati batas wilayah bermain, mengubah arah untuk melakukan gerakan menghindar agar tidak tertangkap oleh yang *ngalau* serta berlari tidak lurus atau zigzag agar membuat yang *ngalau* kesulitan untuk menangkapnya.

Dari 9 orang anak terdapat 6 orang anak yang mampu merubah arah dengan cepat saat berlari dan melakukan gerakan menghindar dengan baik. Sedangkan 3 orang anak kurang mampu untuk merubah arah dengan cepat saat berlari dan kurang bisa untuk melakukan gerakan menghindar. Sedangkan untuk berlari tidak lurus atau zigzag semua anak mampu melakukannya. Hal ini sejalan dengan Sujiono, dkk (dalam Sari:2013:17) kelincahan (*agility*) adalah kemampuan seseorang bergerak secara cepat misalnya melakukan gerak perubahan arah secara cepat, berlari cepat kemudian berhenti secara mendadak dan kecepatan bereaksi dan Harsono (dalam Safari, 2012: 33) mengungkapkan bahwa kelincahan adalah orang yang mempunyai kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada saat bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya. Ditambah dengan pendapat dari Toho Cholik Mutohir dan Gusril (dalam Farida, 2016:6) kelincahan, adalah keterampilan mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik satu ke titik yang

lain. Aspek kelincahan pada anak dapat dikembangkan melalui permainan *Sengalauan* karena pada saat bermain *Sengalauan* terdapat aktivitas berlari di mana anak saling kejar-kejaran dan kejar tangkap yang memerlukan kelincahan anak dalam berlari. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu oleh Luffi Hidayah (2016) dengan judul upaya meningkatkan kelincahan anak melalui permainan lari bolak-balik di TK B RA Choirul Fikri Ngemplak Sleman, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa melalui permainan lari bolak-balik dapat meningkatkan kelincahan anak di kelompok B di RA Choirul Fikri pada siklus I mencapai 12,5% sedangkan siklus II melalui kegiatan pembelajaran menggunakan permainan lari bolak balik kelincahan anak mencapai 87,5% dapat melewati target yang ditetapkan yaitu 75%. Berdasarkan pembahasan hasil di atas, adanya keterkaitan antar variabel, bahwa dengan bermain *Sengalauan* dapat mengembangkan motorik kasar. Anak dapat menunjukkannya pada aspek kelincahan saat bermain. hasil penelitian sejalan. Hal ini dapat dilihat pada kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi pada saat anak bermain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka permainan *Sengalauan* dapat mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas. Permainan *Sengalauan* di Desa Semata Kecamatan Tangaran Kabupaten Sambas dimulai dengan melakukan hompimpa atau osom atau cang kacang panjang, permainan berakhir sesuai dengan kesepakatan bersama bisa dengan mengatakan aku selesai dan memutuskan hubungan jari telunjuk kanan dan kiri yang dihubungkan. Permainan *Sengalauan* dapat mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada aspek kekuatan, kecepatan dan kelincahan yang dapat dilihat pada saat anak sedang bermain yaitu ditunjukkan melalui perilaku anak yang mampu menggunakan otot-ototnya dengan baik sehingga mampu berlari dengan lompatan langkah yang besar dan tidak terjatuh pada saat bermain *Sengalauan*, anak dapat berlari cepat dan anak dapat melakukan

gerakan menghindar dengan cepat pada saat bermain *Sengalauan*, anak dapat merubah posisi arah dengan cepat pada saat berlari, mampu berlari zigzag atau tidak lurus serta mampu melakukan gerakan menghindar pada saat bermain *Sengalauan*.

SARAN

Peneliti memberikan saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait yang berhubungan dengan permainan tradisional dan pengembangan motorik kasar anak usia dini. Bagi anak, sebaiknya anak bermain di halaman yang lapang, tidak ada pepohonan atau pun dataran yang bertingkat tinggi rendah karena bisa menyebabkan anak mudah terjatuh pada saat berlari. sebelum bermain, sebaiknya memperhatikan kondisi halaman atau lapangan tempat bermain seperti mengecek ada tidaknya pecahan kaca maupun duri di halaman atau lapangan agar tidak terjadi cedera yang tidak diinginkan. Bagi orangtua dan masyarakat sebaiknya para orangtua dan masyarakat harus mengubah pola pikir (*mindset*) bahwa permainan tradisional yang dimainkan oleh anak bukan hanya sebuah permainan biasa tetapi memiliki banyak manfaat, terutama dalam menstimulasi aspek perkembangan anak. Bagi para guru TK, sebaiknya para guru mencoba untuk menerapkan permainan daerah seperti permainan *Sengalauan* di TK sebagai salah satu cara untuk mengembangkan motorik kasar anak maupun aspek perkembangan yang lainnya, permainan tradisional juga dapat dilestarikan jika selalu diperkenalkan dan dimainkan oleh anak-anak. Bagi peneliti Lainnya, penelitian permainan *Sengalauan* dapat dilanjutkan untuk mengetahui aspek perkembangan lainnya yaitu perkembangan sosial emosional anak, karena permainan *Sengalauan* dimainkan berkelompok tidak bisa dimainkan sendiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, A . dan Munawar S. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Faizin, A, dan Ahmad, A. (2007). *Mengisi Waktu Dengan Permainan Tradisional*. Jakarta: CV Cahayana Pena Kartasu.

- Farida, A. (2016). *Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Tarbiyah. 4(2). Tersedia Online: <http://jurnaltarbiyah.uinsuAc.id/> diakses pada tanggal 12 November 2020.
- Fikriyati, M. (2013). *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Hidayah, L. (2016). *Upaya Meningkatkan Kelincahan Anak Melalui Permainan Lari Bolak-Balik Di Tk B Ra Choirul Fikri Ngemplak Sleman*. (Skripsi Online). Diunduh di <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/>. Pada tanggal 9 November 2020.
- Hidayat, dkk. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Ismaryati. (2006). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Surakarta: Sebelas Maret University Press
- Lestari, R. B. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Gerak Lakomotor pada Anak Kelompok B TK ABA GONDANG*. (Skripsi Online). Diunduh di <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://eprints.uny.ac.id/13474/&ved=2ahUKEwiGpriYkYTtAhUG4nMBHV4fCjkQFjAAegQIAxAC&usg=AOvVaw0WXUkfl5-QkU0s7jjFI0UY>. Pada tanggal 12 November 2020.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Safitri, D. (2015). *Eksplorasi Konsep Matematika Pada Permainan Masyarakat Melayu Sambas*. h.9. Diunduh di <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/10350/10004>. Pada tanggal 22 November 2019.
- Sari, A. P. (2013). *Upaya meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Kucing-kucingan pada Anak Kelompok B di TKIT AR-RAIHAN*. (Skripsi online). Diunduh <http://eprints.uny.ac.id/14976/1/SKRIPSI.pdf>. Pada tanggal 27 Januari 2020.
- Sugiyono. (2015). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2017). *METODE PENELITIAN, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukadiyanto. (2010). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung: Lubuk Agung.
- Sutopo. (2006). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, Dasar Teori dan Terapannya dalam Pendidikan*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Suwasti, (2015). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional pada Anak Kelompok B TK ABA NGABEN 2 TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA*. (Skripsi online). Diunduh di https://eprints.uny.ac.id/17965/1/Suwasti_10111247021.pdf. Pada tanggal 4 Maret 2020.
- Wiyani, N. A. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: PENERBIT GAVA MEDIA.