



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 2, No. 1b, Januari 2025

MISTER

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 2, No. 1b, January 2025

Pages : 2688–2694

Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Galasin di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto

Depta Afriani, Serli Marlina

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.3006>

How to Cite this Article

APA : Afriani, D., & Marlina, S. (2025). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Galasin di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(1b), 2688 – 2694. <https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.3006>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Galasin di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto

Depta Afriani¹, Serli Marlina²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang^{1,2}

*Email : deptaavriani1304@gmail.com, serlimarlina@fip.unp.ac.id

Diterima: 28-01-2025 | Disetujui: 29-01-2025 | Diterbitkan: 30-01-2025

ABSTRACT

This research aims to improve children's gross motor skills through galasin games at the Pembina Santur State Kindergarten, Sawahlunto City. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in two cycles, each consisting of three meetings. The research subjects were 10 children aged 4-5 years. Data was collected through observation and documentation, then analyzed using percentage techniques. The results of the study showed an increase in children's gross motor skills, especially in indicators of strength, balance, agility and coordination, with an average success percentage reaching more than 75% at the end of the second cycle. Thus, the galasin game is effective in improving children's gross motor skills.

Keywords: Gross motor skills, galasin games, early childhood

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan galasin di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga pertemuan. Subjek penelitian adalah 10 anak usia 4-5 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak, terutama pada indikator kekuatan, keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi, dengan persentase keberhasilan rata-rata mencapai lebih dari 75% pada akhir siklus kedua. Dengan demikian, permainan galasin efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Kata Kunci: Motorik kasar, permainan galasin, anak usia dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun menurut National association for the education young children, Takdirotun Musfiroh (dalam Febrialismanto, 2017), menjelaskan bahwa pada masa kanak-kanak dunia anak identik dengan keceriaan, kesenangan dan kegembiraan, sering kita dengar bahwa pada masa ini anak mengalami masa golden age atau masa keemasan dimana 80% dari otak anak sudah bekerja yang ditandai dengan perubahan pada perkembangan anak secara cepat baik fisik, kognitif, sosial emosional, nilai moral agama, bahasa. Anak-anak tidak bisa lepas dari aktifitas-aktifitas yang membuat dirinya bisa merasakan dirinya senang, mereka bisa meluapkan keceriaan, kegembiraan dan senang melalui bermain, karena dunia anak memang dunia bermain.

Perkembangan motorik terbagi menjadi dua bagian, yaitu motorik kasar dan gerakan motorik halus. Menurut Adprijadi (2017) motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, seperti menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya. Motorik kasar diartikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar dari anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Desmalia, 2017). Menurut Salwiah dkk (2022) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh anak itu sendiri, seperti menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya.

Gerakan motorik kasar adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Ada juga secara keseluruhan motorik kasar yaitu kemampuan yang dapat membutuhkan sebagian besar bagian dari tubuh anak. kegiatan motorik kasar dapat dilakukan dengan cara bermain dan juga kemampuan yang berkembang dengan pesat pada anak yaitu fisik atau motoriknya. perkembangan fisik bagi anak-anak melibatkan dua wilayah koordinasi penting, gerakan yang dikendalikan oleh otot-otot besar atau kasar dan gerakan yang dikendalikan oleh otot-otot kecil dan halus. perkembangan motorik merupakan aspek pertumbuhan anak-anak yang begitu jelas dan terlihat, kadang kita menerima begitu saja. anak akan tumbuh lebih besar, kuat, dan mampu melakukan tugas-tugas motorik yang lebih rumit saat usia mereka bertambah (Fitriani, 2018).

Perkembangan fisik melalui kegiatan bermain, anak-anak akan memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengelola tubuhnya. Anak-anak bisa menggerakkan anggota tubuh dengan intens dan benar. Dengan kenyataan ini anak-anak kemudian merasa mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh. Melalui gerakan-gerakan inilah, maka tubuh anak-anak akan tumbuh sehat dan kuat. Anak kemudian juga bisa menyalurkan energi (tenaga) yang berlebihan melalui berbagai kegiatan (Ginting et al, 2018).

Melalui kegiatan bermain, anak-anak tidak anak merasa gelisah, anak-anak pun jadi memiliki kemampuan dalam bertindak aktif dan banyak bergerak akan membantu kecerdasan kinestetika anak. Seperti yang di ketahui bahwa tangan memiliki peranan penting bagi manusia, apabila tangan tidak dilatih secara baik bisa saja tangan menjadi kaku dan tidak tumbuh secara optimal jika tidak ada latihan. Hurlock (1978 dalam Toibah, 2022) berbagai kegiatan motorik yang menggunakan tangan, pergelangan tangan dan jari tangan merupakan perkembangan yang dapat diprediksikan. Melalui bermain tersebut diharapkan anak dapat lebih fokus dalam kemampuan ketangkasan.

Perkembangan motorik kasar merupakan aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini. Motorik kasar melibatkan koordinasi tubuh yang menggunakan otot-otot besar, seperti berlari, melompat, dan melempar. Berdasarkan observasi awal di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto, kemampuan motorik kasar anak masih kurang optimal karena kegiatan pembelajaran lebih

banyak dilakukan di dalam kelas dengan aktivitas yang terbatas. Permainan tradisional galasin dipilih sebagai alternatif untuk melatih motorik kasar karena permainan ini melibatkan gerakan aktif dan kerja sama tim, sehingga dapat membantu anak meningkatkan kekuatan, kelincahan, dan koordinasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 10 anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan persentase untuk mengukur peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

Subjek Penelitian

Subjek Penelitian adalah 10 anak yang terdiri dari 3 orang anak laki-laki, dan 7 orang anak perempuan dengan usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi dan dokumentasi. Instrumentasi dalam penelitian ini adalah mengamati anak dengan kegiatan permainan galasin antara lain :

1. Format Observasi

Pedoman observasi untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang digunakan. Format observasi sebagai berikut :

Tabel 1. Format Indikator

Dimensi Kemampuan	Indikator	Sub Indikator
Motorik Kasar Anak Usia Dini	Kekuatan	Melatih gerakan dan kekuatan kaki, anak mampu berlari dan melompat untuk melewati rintangan garis permainan
	Keseimbangan	Melatih keseimbangan, anak mampu menahan tumpuan di kaki saat melakukan lompatan
	Kelincahan	Melatih kelincahan, anak mampu melompat di setiap melewati garis rintangan dan kotak permainan
	Koordinasi	Melatih koordinasi, anak mampu mencapai finish permainan tanpa terdiskualifikasi atau tersentuh dengan tim lawan permainan

Sumber : Hawana (2019).

2. Indikator Penilaian

Indikator penilaian yang akan dilaksanakan dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini adalah :

Skor 3 = Mampu

Skor 2 = Mulai Mampu

Skor 1 = Belum Mampu

3. Indikator Penilaian

Format penilaian pada penelitian ini yaitu

Tabel 2. Format Penilaian

Nama Anak :

Umur :

Jenis Kelamin :

Dimensi Kemampuan	Indikator	Sub Indikator	Skor		
			1	2	3
Motorik Kasar Anak Usia Dini	Kekuatan	Melatih gerakan dan kekuatan kaki, anak mampu berlari dan melompat untuk melewati rintangan garis permainan			
	Keseimbangan	Melatih keseimbangan, anak mampu menahan tumpuan di kaki saat melakukan lompatan			
	Kelincahan	Melatih kelincahan, anak mampu melompat di setiap melewati garis rintangan dan kotak permainan			
	Koordinasi	Melatih koordinasi, anak mampu mencapai finish permainan tanpa terdiskualifikasi atau tersentuh dengan tim lawan permainan			

Sumber : Hawana (2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada setiap siklus. Pada kondisi awal, sebagian besar anak belum mampu melakukan gerakan motorik kasar dengan baik. Setelah siklus pertama, persentase kemampuan motorik kasar anak meningkat, terutama pada indikator kelincahan dan keseimbangan. Pada siklus kedua, anak menunjukkan perkembangan yang signifikan dengan rata-rata keberhasilan lebih dari 75% pada semua indikator. Peningkatan ini terjadi karena permainan galasin melibatkan aktivitas fisik yang menyenangkan dan menantang, sehingga anak lebih termotivasi untuk berpartisipasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mereflesi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di kelas. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil observasi, catatan lapangan. Dalam analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu hasil penelitian pada tiap siklus. Peneliti membuat perbandingan persentase nilai anak sebelum dan sesudah pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan motorik kasar memecahkan masalah anak dengan rumus:

$$X = \frac{Y}{N} 100\%$$

Keterangan:

X = Angka Persentase

Y = Jumlah Anak dengan skor 3

N = Jumlah Anak dalam satu kelas

Indikator keberhasilan pada penelitian ini sebagai berikut:

76 % s/d 100 % = Mampu

56 % s/d 75 % = Mulai Mampu

0 % s/d 55 % = Belum Mampu

Pembahasan

Berdasarkan hasil data observasi yang sudah dilakukan terlihat bahwa permainan tradisional galasin di Taman Kanak Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Pada kondisi awal didapatkan bahwa anak-anak masih belum mampu dalam motorik kasar terkhusus pada keseimbangan dan kekuatan anak. Observasi ini terlihat dari anak Taman Kanak Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto yang masih kurang aktif dalam kegiatan apapun di sekolah Taman Kanak Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto yang melibatkan kekuatan dan keseimbangan pada anak terlebih pada indikator kerja sama anak dengan teman sejawad mereka. Kegiatan yang dilakukan di sekolah Taman Kanak Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto selama ini hanya terfokus kepada motorik kasar anak yang dilatih dengan perorangan. Oleh karena itu peneliti ingin membuat kegiatan untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui kerja tim atau kelompok yang dibagi oleh guru untuk mereka.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto didapatkan hasil bahwa :

1. Ditinjau dari aktivitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil.
2. Peningkatan motorik kasar melalui permainan tradisional galasin di Taman Kanak Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto didapatkan hasil yaitu :
 - a. Kemampuan anak berlari dan melompat untuk melewati rintangan garis permainan dalam indikator kekuatan mengalami peningkatan dari 2% menjadi 100%.
 - b. Kemampuan anak menahan tumpuan di kaki saat melakukan lompatan pada indikator keseimbangan meningkat dari 10% menjadi 80%.
 - c. Kemampuan anak melompat disetiap melewati garis rintangan dan kotak permainan dalam indikator kelincahan mengalami peningkatan di awal sebesar 10% meningkat menjadi 80%.
 - d. Kemampuan anak mencapai finish permainan tanpa terdiskualifikasi atau tersentuh dengan tim

lawan permainan dalam indikator koordinasi meningkat dari 10% menjadi 70%.

Berdasarkan keterangan di atas terjadi peningkatan yang sangat baik dan sesuai dengan yang diharapkan bahwa permainan tradisional galasin mampu meningkatkan motorik kasar anak di Taman Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto.

KESIMPULAN

Permainan galasin efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, terutama dalam hal kekuatan, keseimbangan, kelincuhan, dan koordinasi. Dengan demikian, permainan tradisional ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan untuk mendukung perkembangan fisik anak. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kegiatan permainan tradisional galasin yang dilakukan di sekolah Taman Kanak Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto mampu meningkatkan motorik kasar anak.
2. Permainan galasin mampu meningkatkan motorik kasar anak dengan indikator kekuatan, keseimbangan, kelincuhan dan koordinasi.
3. Permainan galasin menjadi media permainan meningkatkan motorik kasar yang menarik dan seru untuk anak usia dini lakukan karena mampu menjalin kerjasama dengan teman sejawadnya.
4. Anak menjadi lebih percaya diri dalam setiap tindakan atau gerakan yang akan mereka lakukan.
5. Hasil penelitian terlihat peningkatan persentase dari siklus I dan siklus II sehingga terlihat jelas perubahan yang sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adpriyadi, A. 2017. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok B. JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat), 4(2), 187–198. <https://doi.org/10.21831/jppm.v4i2.10016>.
- Alfu, Alfi Karomah. 2023. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Pada Kelompok B Di Raudhatul Athfal Annuriyyah Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Cicilia Fitria Septiani, Wahyuni Nadar, Chairunnisa. 2019. Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara.
- Daryanto. (2014). Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah. Yogyakarta: Gava Media.
- Desmalia, 2017. Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. Skripsi, Lampung: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negri.
- Desmalia. 2017. Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar Dan Menangkap Bola. Skripsi, Lampung: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negri.
- Desvarosa, E. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Galasin Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Guna. Jurnal Handayani, 6(1), 110.
- Desvarosa, M. (2016). Permainan Tradisional dan Nilai Budaya. Bandung: Alfabeta.
- Fajrin, O. A. (2018). Membentuk Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 18(1), 75. <https://doi.org/10.24036/fip.100.v18i1.291.000-000>

- Febrialismanto. 2017. Gambaran Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Provinsi Riau. *Jurnal Pesona Dasar*, 5(2), 1–15.
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. 2018. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25.
- Ginting, Ernias Hiasinta, dan Damaiwaty Ray. 2018. Pengaruh Kegiatan Bermain Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Assisi Medan. *JURNAL TEMATIK* 8, no. 2.
- Hawana, S. (2019). Pengembangan Motorik Kasar Anak. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development*. New York: McGraw Hill.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242-904.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- La-sule, S., Wondal, R., & Mahmud, N. (2021). Media Edukatif dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1),
- Moleong, Lexy. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S. R. (2006). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Noor, H. (2021). *Bermain Sambil Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Buku Edukasi.
- Pratiwi, R. (2017). Konsep Bermain pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 56-63.
- Salwiah, Salmia, Afifah Nur Hidayah, Muhtar Asshagab. 2022. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO* p-ISSN 2615-6768, e-ISSN 2615-5664. Volume 5 Nomor 3.
- Santrock, J. W. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Saurian. 2016. *Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini, P. (2017). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Lampung: IAIN Raden Intan.
- Tedjasaputra, M. (2007). *Bermain untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Toibah, S. (2022). *Permainan Tradisional dan Perkembangan Anak*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Toibah. 2022. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Galasin di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda Kabupaten Bungo. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wiradintana, R. (2018). *Perkembangan Motorik pada Anak*. Jakarta: PT Buku Edukasi.