

INCREASING GROUND MOTOR ABILITY FOR 4-6 YEARS OLD THROUGH THE PULL UPIH GAME IN RA AL ISLAM PETALABUMI SEBERIDA, RIAU PROVINCE POST COVID-19 PANDEMIC

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR USIA 4-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TARIK UPIH DI RA AL ISLAM PETALABUMI SEBERIDA PROVINSI RIAU PASCA PANDEMI COVID-19

Rahayuliana, Kartika Nurwita Kurniati, Maelawati Suhardja, Sri Ratna, Reimond Hasangapan Mikkael.

Universitas Panca Sakti, Bekasi, Indonesia, Email:rahayuliana103@gmailcom
kartikanurwita123@gmailcom maelawati@gmail.com srratnabtm@gmailcom

Abstrak

Pandemi Covid-19 telah menyebabkan *learning loss* pada masa *golden age* anak usia dini termasuk aspek fisik motorik kasar anak, untuk itu diperlukan perbaikan mekanisme pembelajaran terutama dalam stimulasi kemampuan motorik kasar. Permainan Tarik upih merupakan permainan tradisional berbasis kearifan lokal menggunakan pelepah pinang untuk alternatif stimulasi pengembangan motorik kasar. Permainan ini dimainkan oleh dua orang anak, satu orang berperan sebagai penarik dan satu lainnya sebagai penumpang upih. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Responden dalam penelitian ini adalah anak di RA Al Islam Petalabumi Kecamatan Seberida, yang berusia 4-6 tahun. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus sampai bulan Oktober 2022. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui wawancara dan observasi langsung. Fokus penelitian adalah penerapan permainan tradisional Tarik Upih dalam meningkatkan fisik motorik kasar anak usia 4-6 tahun pasca pandemik Covid-19.

Kata Kunci: Anak, Fisik motorik kasar, Upih

Abstract

The Covid-19 pandemic has caused learning loss during the golden age of early childhood including the physical aspects of children's gross motor skills. Therefore, it is necessary to improve learning mechanisms, especially in stimulating gross motor skills. The Tarik upih game is a traditional game based on local wisdom using areca nut fronds as an alternative to stimulating gross motor development. This game is played by two children, one person acts as a driver and the other as a passenger. This research uses qualitative methods with a case study approach. Respondents in this study were children at RA Al Islam Petalabumi, Seberida District, aged 4-6 years. The research was carried out from August to October 2022. Data collection techniques in this study were through interviews and direct observation. The focus of the research is the application of the traditional game Tarik Upih in improving the physical gross motor skills of children aged 4-6 years after the Covid-19 pandemic.

Keywords: Children, Physical gross motor skills, Upih

1. Pendahuluan

Pandemi Covid- 19 telah menjadi bencana bagi dunia dan merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi dua tahun terakhir ini. Penduduk bumi terus mengupayakan untuk beradaptasi dengan keadaan. Indonesia termasuk negara yang terkena imbas Covid-19. Pemerintah Indonesia berjuang melawan Covid-19 dan menciptakan peraturan serta mekanisme untuk memutuskan rantai penyebaran Covid-19 sebagai upaya menormalisasi kondisi agar negara tetap stabil. Pemerintah Indonesia mengeluarkan program kebijakan karantina wilayah (*lockdown*), lalu kemudian berubah menjadi pembatasan sosial berskala besar (PSBB) yang bersifat lokal sesuai tingkat keparahan di wilayah provinsi, kabupaten atau kota.

Pandemi Covid-19 sangat berpengaruh terhadap banyak sektor, salah satunya terhadap sektor pendidikan di Indonesia. Pendidikan mempunyai kontribusi yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa dan memiliki kedudukan sangat penting bagi suatu negara. Namun dengan adanya kondisi seperti ini, perlu banyak pertimbangan dalam menentukan sebuah upaya yang dapat mengatasi masalah ini. Banyak negara yang memutuskan menutup perguruan tinggi, sekolah, dan pendidikan anak usia dini termasuk Indonesia. Penutupan sementara lembaga pendidikan sebagai upaya mengurangi kontak untuk menghambat penyebaran virus karena prinsip yang ditekankan pemerintah Indonesia adalah mengutamakan kesehatan dan keselamatan. Oleh sebab itu pemerintah Indonesia menerapkan sistem belajar dari rumah.

Pandemi Covid-19 berdampak pada jutaan pelajar di Indonesia disemua jenjang termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD). Kegiatan proses belajar mengajar terhenti, interaksi guru dan murid dibatasi sehingga menyebabkan menurunnya kualitas keterampilan murid. Dilema yang dirasakan sangat membingungkan antara menyelamatkan hidup atau tetap membuka sekolah dalam rangka *survive* para pendidik dalam rangka keberlangsungan belajar. Dampak Covid-19 bagi keberlangsungan pendidikan sangat terasa baik di kota maupun di desa, di Indonesia masih banyak penduduk yang kurang familier melakukan sekolah di rumah.

Bersekolah di rumah bagi sebagian penduduk di Indonesia adalah kejutan besar khususnya bagi produktivitas orang tua yang sibuk dengan pekerjaan di luar rumah. Selain itu perkembangan psikologi peserta didik yang terbiasa belajar tatap muka dengan guru-guru jadi terhambat. Seluruh elemen pendidikan secara kehidupan sosial “terpapar” sakit karena Covid-19. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan jarak jauh secara *online* atau pembelajaran dalam jaringan (*daring*) dengan menggunakan media digital. Tak pelak lagi, di desa-desa

terpencil yang berpenduduk usia sekolah sangat padat menjadi serba kebingungan, sebab infrastruktur informasi teknologi sangat terbatas. Bagi siswa, sekolah merupakan kegiatan yang menyenangkan karena dapat berinteraksi satu sama lain. Sekolah dapat meningkatkan keterampilan karena secara keseluruhan merupakan media interaksi antara siswa dengan siswa, atau siswa dengan guru untuk meningkatkan intelegensi, skill dan emosional diantara mereka. Tetapi dengan adanya pandemi Covid-19, tiba-tiba kegiatan interaksi itu terhenti. (Ida Windi Wahyuni¹, Ajriah Muazimah², 2020)

Sistem Pendidikan secara daring diterapkan selama kurang lebih 2 tahun terakhir semenjak pandemi Covid-19 melanda. Namun sistem ini tidak berjalan dengan lancar sebab masih banyak peserta didik yang tidak memiliki perangkat *handphone* atau komputer untuk menunjang proses pembelajaran daring. Problematika pembelajaran daring tidak berhenti sampai tingkat fasilitas penunjang, lebih dari itu faktor internal yang dihadapi peserta didik jauh lebih penting yaitu tingkat pemahaman peserta didik yang dirasa tidak komprehensif. Tidak semua materi yang disampaikan secara daring bisa dipahami oleh peserta didik.

Bencana pandemi Covid-19 ini menyebabkan pelambatan terhadap kemajuan dunia pendidikan, saat ini perkembangan kasus Covid-19 mulai membaik, hal ini berpengaruh terhadap kebijakan sistem pembelajaran. Pada bulan Juli 2021, mendikbudristek Nadiem Makarim menegaskan semua sekolah harus sudah membuka pembelajaran tatap muka. Pembelajaran tatap muka harus mengikuti Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Dasar dan Menengah (PAUDIKDASMEN) di Masa pandemi Covid-19 yang dikeluarkan Kemendikbudristek dan Kemenag. Panduan tersebut diantaranya memuat protokol kesehatan yang perlu dilakukan sebelum dan setelah pembelajaran berlangsung, seperti melakukan disinfeksi sarana prasarana dan lingkungan satuan pendidikan. Terkait problematika yang dialami peserta didik selama Covid-19 yang berdampak pada proses pembelajaran perlu adanya solusi dengan menyusun strategi pada era pasca pandemi yang dapat menangani keresahan peserta didik. Selain penerapan sistem protokol kesehatan yang sesuai diperlukan juga mekanisme pembelajaran demi tercapainya pemahaman peserta didik akibat kurangnya pemahaman dikala pembelajaran daring.

Seperti kita ketahui, bahwa masa kanak-kanak adalah masa *golden age* yang merupakan periode penting dalam masa perkembangan anak. Masa *golden age* adalah masa emas pada anak-anak di awal kehidupannya yaitu pada usi 0-5 tahun. Fase ini penting untuk diperhatikan oleh orangtua karena fase ini pertumbuhan anak berkembang sangat pesat. Penelitian mengatakan sekitar 50% kecerdasan orang dewasa mulai terbentuk di usia 4 tahun. Masa kanak-kanak menuntut perhatian ekstra, masa kanak-kanak adalah masa penentu



kehidupan selanjutnya. Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. Oleh sebab itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Dalam dunia pendidikan, guru sangat berperan dalam upaya menstimulasi perkembangan anak, karena guru tidak hanya mendidik dalam hal pengetahuan saja, melainkan memberi stimulasi dan memfasilitasi kebutuhan anak. Kebutuhan itu salah satunya adalah kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar. Pendidik dapat menstimulasi motorik kasar anak melalui: berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, *skipping* (lompat tali), dan lain-lain; menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, dan lain-lain; memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain; melempar, menangkap, menendang, memukul dan lain-lain.

PAUD sebagaimana dijelaskan pada Pasal 1 angka 14 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, adalah: “Suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan/atau informal. PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA). Atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) perkembangan yaitu agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.

Hakikat Raudhatul Athfal adalah Lembaga Pendidikan bagi anak yang memiliki usia 4-6 tahun di mana usia ini sama atau sederajat dengan anak usia Taman Kanak-kanak. Menurut PP No 17 tahun 2003, (1) Raudhatul Athfal, yang selanjutnya disingkat RA, adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan dengan kekhasan agama Islam bagi anak berusia 4 (empat) tahun sampai dengan 6 (enam) tahun, (2) RA setara dengan Taman Kanak-Kanak (TK), di mana kurikulumnya ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. RA merupakan jenjang pendidikan anak usia dini (yakni

usia 4 s.d. 6 tahun) dalam bentuk pendidikan formal, di bawah pengelolaan Kementerian Agama, yang lebih menekankan pada aspek nilai-nilai agama dibandingkan dengan pendidikan anak usia dini lainnya.

Dalam hal ini RA Al Islam adalah lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di Desa Petalabumi Kecamatan Seberida kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau. Berdiri sejak tanggal 18 Juli 1984, ikut serta memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini di desa Petalabumi. Sejalan dengan perubahan paradigma pendidikan guru RA Al Islam selalu mengikuti perkembangan kurikulum pendidikan yang berubah dalam setiap masa dan ingin memberikan pelayanan terbaik untuk anak didik sesuai dengan zamannya. Oleh sebab itu guru RA Al Islam berusaha menambah pengetahuan dan keterampilan agar tujuan tercapai dengan optimal.

RA Al Islam adalah lembaga pendidikan anak usia dini dengan jumlah peserta didik sebanyak 35 orang yang terdiri dari 17 orang laki-laki dan 18 orang perempuan, 4 orang tenaga pendidik dan satu orang tenaga kependidikan (kepala RA). Model pembelajaran yang diterapkan adalah model sentra, yaitu pembelajaran yang menggunakan model pendekatan yang berfokus pada anak, dimana saat dalam proses pembelajaran berpusat di sentra main dalam lingkaran atau *Beyond Centers and Circles Time* “ atau disingkat menjadi BCCT. Model pembelajaran sentra mampu mengembangkan semua aspek perkembangan anak, salah satunya adalah aspek perkembangan motorik kasar.

Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan sesuai dengan kemampuan dan fasilitas yang ada, baik yang pabrikan maupun menggunakan potensi alam sekitar seperti pelepah pinang atau dalam bahasa melayu disebut upih. Kegiatan yang sering dilakukan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak di RA Al Islam yaitu senam yang dilaksanakan secara rutin, kegiatan gerak bersama untuk melatih otot-otot anak dengan diiringi oleh lagu, lari, meniti papan titian, memanjat, melompat dan permainan tradisional budaya tempatan yang semuanya dilakukan berdasarkan kegiatan yang telah disusun oleh guru.

Masa pandemi yang berlangsung begitu lama, menyebabkan *learning loss* pada masa emas (*golden age*). Aspek perkembangan yang seharusnya mendapat stimulasi dari pendidik, tidak dapat dilakukan. Seperti halnya aspek motorik kasar yang seharusnya di stimulasi dengan baik tidak pernah terjadi. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis berkeinginan untuk menyajikan makalah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Usia 4-6 Tahun Melalui Permainan Tarik Upih di RA Al Islam Petalabumi Seberida Provinsi Riau Pasca Pandemi Covid-19”

Permainan *tarik upih* merupakan bagian dari permainan tradisional untuk mengembangkan motorik kasar dan berbasis kearifan lokal. Anak-anak di beberapa negara ASEAN sebagian besar melakukan permainan ini. Permainan tradisional ini masih banyak dilakukan di daerah pedesaan karena media yang digunakan mudah didapat, akan tetapi permainan ini sudah sangat jarang dilakukan di daerah perkotaan. Pohon pinang tumbuh di pedesaan bahkan dikembangkan oleh masyarakat setempat. *Upih* pinang merupakan bagian atau pangkal yang disering disebut pelepah daun pokok pinang. Jika pelepah ini sudah tua biasanya akan jatuh ke tanah dan dibuang atau dibakar. Akan tetapi, pelepah ini masih banyak manfaatnya. Daun pinang dari pelepah dapat dibuat menjadi alat permainan edukatif, yang dikenal dengan permainan *tarik upih*.

Permainan *Tarik upih* dimainkan 2 orang atau lebih, dikalangan anak-anak atau remaja. Cara mainannya adalah 1 orang duduk di atas upih dan 1 orang lagi menarik upih dan dapat dilakukan secara bergantian dengan adil. Permainan *Tarik upih* biasanya dilombakan untuk memperingati hari besar nasional, karena mengandung kecepatan dan ketangkasan. Permainan ini dapat dikembangkan bagi lembaga PAUD dimana pun karena permainan ini dapat melatih dan mengembangkan kreativitas serta tanggung jawab bagi anak (Wahyuni & Muazimah, 2020). Permainan tarik upih bagi anak-anak adalah permainan yang menyenangkan. Melalui permainan tradisional tarik upih anak-anak diajarkan untuk jujur, bekerja sama, toleransi, tangguh dan melatih gerak psikomotor anak.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Hayati & Fatimah, 2019) yang mengatakan aspek perkembangan motorik kasar anak dapat terfasilitasi melalui permainan tradisional. permainan tradisional bakiak merupakan salah satu permainan yang banyak melibatkan motorik kasar seperti melangkah, berjalan dan menjaga keseimbangan.

Stimulasi yang tepat dapat mengoptimalkan perkembangan motorik kasar pada anak sesuai dengan laju perkembangannya. Adapun unsur-unsur keterampilan motorik kasar anak yang dimaksud meliputi kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelenturan, koordinasi, ketepatan dan keseimbangan”. Hal senada dikatakan (Wahyuni et al., 2020) yang meneliti anak usia dini 5-6 tahun, mengungkapkan bahwa permainan tarik upih dapat meningkatkan kemampuan pengembangan motorik kasar anak dan anak menjadi lebih aktif, disiplin, bertanggungjawab serta memahami konsep kerjasama dalam sebuah permainan.

Penelitian pengaruh permainan tradisional dengan jenis permainan yang berbeda dan rentang umur anak yang berbeda seperti menggunakan daun pinang atau upih dalam menumbuhkan perkembangan motorik kasar anak pada anak rentang usia 4-6 tahun penting untuk diteliti. Karena perkembangan motorik kasar anak pada usia 4-6 tahun dapat

ditumbuhkan melalui permainan tarik upih. Permainan tersebut selain dapat melatih kerjasama dan mendapatkan rasa senang, manfaat lainnya adalah dapat melatih koordinasi tangan, badan, dan kaki; kecepatan serta dapat melatih keseimbangan anak.

Pembelajaran motorik adalah suatu proses belajar yang mengarah pada dimensi gerak. Setiap aktifitas yang dilakukan manusia tidak terlepas dari gerak, dalam proses pembelajaran motorik jika dilakukan dengan benar maka dapat menunjukkan suatu perubahan yang lebih baik, Tujuan pengembangan motorik untuk memperkenalkan dan melatih gerak kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerak tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat, dan terampil (Adprijadi, 2017).

Elizabeth B Hurlock mendefinisikan perkembangan motorik berarti pengembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi, hal tersebut senada dengan Diane E. Papaplia yang mendefinisikan Motorik kasar merupakan keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot besar. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena dapat bermanfaat untuk melakukan aktifitas sehari-hari, bila mempunyai kemampuan gerak yang kurang baik maka akan mengalami ketinggalan kemampuan gerak dari yang dimiliki orang lain. misalnya tidak dapat mengikuti aktivitas bermain bersama dengan teman seperti berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang, dan lain sebagainya, kegiatan ini memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh (Maryam, 2018).

Sukirman Dharmamulyo dalam Eni Ernawati berpendapat bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat kehidupan sosial anak di kemudian hari. Yang dimaksud unsur-unsur kebudayaan ialah permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaanya (Maryam, 2018).

Menurut Direktorat Nilai Budaya dalam Euis Kurniati mengatakan bahwa, setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak. Permainan rakyat tradisional selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, kelincahan dan ketangkasan anak, begitu juga menurut Fad dalam Eni Ernawati berpendapat permainan tradisional di Indonesia memiliki arti yang dalam. Rasa cinta kepada orang tua, kepada lingkungan dan empati kepada teman. Sebagai cinta atau ungkapan kasih sayang, permainan tradisional terasa mengalir sehingga tanpa bantuan alat pun sentuhan itu muncul.

Dapartemen pendidikan dan kebudayaan mengatakan bahwa tujuan permainan tradisional sebagai hiburan, maka semua permainan itu adalah milik masyarakat pendukungnya. Karena itu pula permainan bisa tersebar ke berbagai daerah karena permainan itu milik semua orang. Permainan akhirnya terlahir dengan berbagai versi sesuai dengan daerahnya masing-masing, terkadang nama penyebutannya berbeda namun cara mainnya dan polanya tetap sama. Menurut Bambang Sujiono secara umum ada tiga tahap perkembangan keterampilan motorik anak pada usia dini, yaitu tahap kognitif, asosiatif dan autonomus. Pada tahap kognitif, anak berusaha memahami keterampilan motorik serta apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan suatu gerak tertentu. Pada tahapan ini, dengan kemampuan mentalnya anak berusaha mengembangkan strategi tertentu untuk mengingat gerakan serupa yang pernah dilakukan pada masa yang lalu (Maryam, 2018).

Menurut Yono, dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan halus. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. (Rukiani, Irfandi, 2022)

2. Metodologi Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif menurut Ericson berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampaknya dari tindakan terhadap kehidupan mereka, pendapat lain dikemukakan Denzin & Lincoln menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan melibatkan berbagai metode yang ada (Setiawan, 2018).

Studi kasus merupakan metode dalam mengetahui dan memahami seseorang menggunakan praktek inklusif dan menyeluruh atau komprehensif. Lewat praktek yang dilakukan, peneliti akan mengumpulkan individu yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Tempat penelitian yaitu Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi. Penelitian ini akan melihat seberapa jauh stimulasi guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun melalui permainan tarik upih di RA Al Islam Petalabumi

Responden dalam penelitian ini adalah 12 anak dari 36 anak secara keseluruhan di RA Al Islam Petalabumi Kecamatan Seberida, yang berusia 4-6 tahun, terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus sampai

bulan Oktober 2022. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui wawancara dan observasi langsung

3. Pembahasan

Permainan tradisional yang berkembang di lingkungan masyarakat sekitar yang dikembangkan secara turun temurun sangat beragam, setiap daerah memiliki permainan tradisional tersendiri, begitu pula dengan masyarakat melayu di Riau di daerah perkebunan sawit mempunyai permainan khasnya yaitu tarik upih.

Permainan tradisional banyak mengandung unsur positif untuk pengembangan aspek perkembangan anak usia dini, dengan bermain bersama anak akan merasa senang, selain itu dapat menstimulasi pengembangan nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, dan sosial emosional, serta perkembangan motorik kasar anak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui observasi langsung, wawancara terhadap 12 anak, serta wawancara dengan pendidik, diperoleh hasil bahwa tenaga pendidik di RA Al Islam Petalabumi menggunakan permainan tradisional tarik upih sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik kasar anak.

Adapun hasil pengamatan langsung dan interview anak dan guru, adalah sebagai berikut:

1. Interview dengan anak

a. Indikator Koordinasi

Pertanyaan:

- 1) Saat menarik upih apakah tangan adik terlepas atau tidak?
- 2) Saat menarik upih apakah kaki adik berjalan di jalur lomba atau tidak?

Jawaban :

Untuk pertanyaan 1 dan 2, enam anak menjawab “ya”

b. Indikator Kekuatan

Pertanyaan :

- 1) Tadi waktu adik menarik temannya di atas upih berat atau tidak?
- 2) Tadi waktu adik menarik temannya di atas upih sampai tidak ke garis finish?
- 3) Tadi waktu adik menarik temannya di atas upih bisa berlari atau tidak?

Jawaban :

Untuk pertanyaan nomor 1 dan 2, lima anak menjawab “tidak” dan satu anak menjawab “ya”

Untuk pertanyaan nomor 3, tiga anak menjawab “ya” dan tiga anak menjawab “tidak”

c. Indikator Keseimbangan

Pertanyaan :

- 1) Tadi waktu adik menarik upih adik terjatuh atau tidak?
- 2) Tadi waktu adik di atas upih ditarik temannya terjatuh atau tidak?

Jawaban :

Enam anak penarik upih menjawab “tidak” dan 5 anak yang menjadi penumpang upih menjawab “tidak” serta satu anak mengatakan “ya”

2. Interview Hasil Observasi Guru

a. Indikator Koordinasi

Pertanyaan:

- 1) Menurut pengamatan anda, saat menarik upih apakah tangan anak terlepas atau tidak dari pegangannya?
- 2) Menurut pengamatan anda saat menarik upih apakah kaki anak berjalan di jalur lomba atau tidak?

Jawaban:

Untuk pertanyaan 1 dan 2, guru menjawab “ya”

b. Indikator Kekuatan

Pertanyaan:

- 1) Menurut pengamatan anda, saat anak menarik temannya di atas upih apakah terlihat kesulitan menarik beban atau tidak?
- 2) Menurut pengamatan anda, saat anak menarik temannya di atas upih apakah anak sampai tidak ke garis finish?
- 3) Menurut pengamatan anda, saat anak menarik temannya di atas upih apakah bisa berlari atau tidak?

Jawaban:

Untuk pertanyaan nomor 1 dan 2, guru menjawab bahwa 5 anak tidak mengalami kesulitan menarik beban sampai ke finish, sementara ada satu anak yang terlihat kesulitan.

Untuk pertanyaan nomor 3, guru menjawab bahwa 3 anak dapat menarik upih sambil berlari sementara 3 anak hanya dapat menarik upih sambil berjalan.

c. Indikator Keseimbangan

Pertanyaan:

- 1) Menurut pengamatan anda, saat anak menarik upih, apakah anak terjatuh atau tidak?
- 2) Menurut pengamatan anda, saat anak berada di atas upih ketika ditarik temannya apakah terjatuh atau tidak?

Jawaban:

Guru menjawab bahwa semua anak baik yang menarik upih maupun yang menjadi penumpang upih tidak terjatuh.

Analisa berdasarkan hasil interview anak dan observasi langsung guru, adalah sebagai berikut:

1. Koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala hasil yang didapat adalah 6 anak dapat memegang, menarik tanpa terlepas beban upih yang dinaiki masing-masing satu anak sambil berjalan/berlari mundur.
2. Kemampuan anak melatih kekuatan hasil yang didapat adalah 5 dari 6 anak dapat menarik beban upih yang dinaiki masing-masing satu anak dari garis start sampai finish, dan 3 dari 6 anak dapat menarik upih sambil berlari.
3. Kemampuan anak dalam menjaga keseimbangan hasil yang di dapat adalah 6 anak berhasil menarik upih sampai finish tanpa terjatuh, dan 5 dari 6 anak penumpang upih berhasil sampai finish dengan tetap duduk tanpa terjatuh dari upih.

Hasil analisis deskriptif diketahui bahwa siswa RA Al Islam Petalabumi Kecamatan Seberida, lebih mudah mengkoordinasikan antara gerakan mata, tangan, kaki dan kepala dalam permainan tarik upih sebagai alternatif permainan anak untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak, terlihat 6 orang anak/seluruh anak (100%) yang bertugas menarik upih memegang, menarik tanpa terlepas beban upih yang dinaiki masing-masing satu anak sambil berjalan/berlari mundur

Hasil penelitian dapat diketahui bahwa dalam melakukan gerakan tubuh untuk melatih kekuatan terdapat 5 dari 6 anak (83%) dapat menarik beban upih yang dinaiki masing-masing satu anak dari garis start sampai finish tanpa terjatuh dan menjatuhkan penumpang upih. Selanjutnya dalam melakukan gerakan tubuh untuk melatih keseimbangan terdapat 5 dari 6 anak (83%) penumpang upih berhasil sampai finish dengan tetap duduk tanpa terjatuh dari upih

Uraian diatas menjelaskan bahwa permainan tarik upih dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar untuk melatih koordinasi mata-tangan-kaki-kepala, kekuatan dan keseimbangan anak melalui permainan yang menyenangkan dengan menggunakan bahan-bahan alam yang berada di sekitar lingkungan anak. Konsep permainan tarik upih dapat menjadi salah satu bagian dari proses pembelajaran dan dapat diajarkan pada siswa di PAUD baik di daerah atau kota, dengan menggunakan alat/bahan yang ada di daerah masing-masing seperti menggunakan pelepah pohon palem.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Toho Cholik Mutohir dan Gusril bahwa unsur-unsur keterampilan motorik di antaranya:

- a. Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik seperti: berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung, dan mendorong.
- b. Koordinasi adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks. Dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dengan sistem syaraf.
- c. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Keseimbangan di bagi menjadi dua bentuk yaitu: keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis merujuk kepada menjaga keseimbangan tubuh ketika berdiri pada suatu tempat. Keseimbangan dinamis adalah keterampilan untuk menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari suatu tempat ke tempat lain.

Kesimpulan

Pandemi Covid- 19 telah menjadi bencana bagi dunia dan merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi dua tahun terakhir ini. Penduduk bumi terus mengupayakan untuk beradaptasi dengan keadaan. Indonesia termasuk negara yang terkena imbas Covid-19 yang menyebabkan pelambatan terhadap kemajuan dunia pendidikan termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD).

Masa pandemi yang berlangsung begitu lama, menyebabkan *learning loss* pada masa emas (*golden age*). Aspek perkembangan yang seharusnya mendapat stimulasi dari pendidik, tidak dapat dilakukan. Seperti halnya aspek motorik kasar yang seharusnya di stimulasi dengan baik tidak pernah terjadi. Terkait problematika yang dialami peserta didik selama Covid-19 yang berdampak pada proses pembelajaran perlu adanya solusi dengan menyusun strategi pada era pasca pandemi yang dapat menangani keresahan peserta didik. Sehubungan dengan hal tersebut di atas diperlukan adanya perbaikan mekanisme pembelajaran terutama dalam hal stimulasi dan memfasilitasi kebutuhan anak. Kebutuhan itu salah satunya adalah kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar. Pendidik dapat menstimulasi motorik kasar anak melalui: berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, *skipping* (lompat tali), dan lain-lain; menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, dan lain-lain; memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain; melempar, menangkap, menendang, memukul dan lain-lain.

Permainan *tarik upih* merupakan bagian dari permainan tradisional untuk mengembangkan motorik kasar dan berbasis kearifan lokal. Permainan *tarik upih* adalah permainan yang menggunakan potensi alam sekitar seperti pelepah pinang atau dalam bahasa melayu disebut upih. Guru RA Al Islam Petalabumi mencoba menerapkan permainan tradisional budaya tempatan yaitu permainan tarik upih. Permainan tarik upih adalah permainan yang dapat menstimulasi kemampuan fisik motorik kasar anak usia 4-6 tahun dan dapat dimasukkan ke dalam program sekolah, sebab selain bermanfaat untuk kemampuan motorik kasar anak permainan tarik upih adalah upaya guru untuk melatih anak agar mencintai budaya daerah dan menghormati kearifan lokal milik daerahnya, dan dapat meningkatkan pemahaman tentang budaya Indonesia serta menumbuhkan nilai karakter sejak dini. Selain itu bermain tarik upih adalah permainan yang hemat dan tidak perlu biaya, karena bahan permainannya dapat diperoleh dari lingkungan sekitar.

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>
- Hayati, F., & Fatimah. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bakiak Di Kelompok B TK Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie, Kabupaten Pidie. *Jurnal Buah Hati*, 6(1), 53–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/buahhati.v6i1.932>
- Ida Windi Wahyuni¹, Ajriah Muazimah², M. (2020). PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TARIK UPIHBERBASIS KEARIFAN LOKAL. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 68.
- Maryam, P. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Pada Usia 4-5 Tahun di Paud Anggrek I Bekasi Timur. *Jurnal Pendidikan PAUD*, 3(1), 73–84.
- Rukiani, Irfandi, T. S. (2022). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG TERHADAP KEMAMPUAN KESEIMBANGAN MOTORIK KASAR PADA SISWA SD NEGERI KARANG JADI KABUPATEN BENER MERIAHNo Title. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 3 No 2. <https://www.jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/722>
- Setiawan, A. A. & J. (2018). *metode penelitian kualitatif* (1st ed.). CV Jejak.
- Wahyuni, I., & Muazimah, A. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61–68. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>
- Wahyuni¹, I. W., Muazimah, A., & Misda. (2020). PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TARIK UPIH BERBASIS KEARIFAN LOKAL. Vol. 8(1),.