

Upaya Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Ayam dan Musang

Dini Handayani¹, Sofia Ratna Awaliah Fitri², Saepul Milah³

Universitas Islam Darusalam Ciamis

Correspondence: hdini5512@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 22-10-2025

Revised 27-10-2025

Accepted 29-10-2025

Keyword:

Early childhood, motor skills, traditional games

Kata Kunci

Fisik Motorik Anak Usia Dini, Permainan Tradisional

ABSTRACT

Motor physical development is one of the fundamental aspects of early childhood growth. During the golden period, proper stimulation of this ability will have a significant impact on a child's motor skills in the future. One form of stimulation that can be provided is through traditional games. This article uses a literature study and observation method regarding the implementation of the "Chicken and Fox" game in children aged 5-6 years. Data were collected through observation of children's activities while playing, then analyzed based on gross motor development indicators. The analysis results indicate that this game can stimulate speed, strength, agility, coordination, and body balance. For example, running exercises the leg muscles, while the role of the 'Mother Hen' in protecting her chicks requires agility and coordination. Thus, the game 'Chicken and Fox' is an enjoyable as well as educational alternative to optimize the motor development of young children, and it aligns with local culture, enriching the stimulatory experiences for child development.

ABSTRAK

Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu aspek fundamental dalam pertumbuhan anak usia dini. Pada periode emas, stimulasi yang tepat terhadap kemampuan ini akan berdampak signifikan terhadap keterampilan gerak anak di masa depan. Salah satu bentuk stimulasi yang dapat diberikan adalah melalui permainan tradisional. Artikel ini menggunakan metode studi literatur dan observasi terhadap implementasi permainan "Ayam dan Musang" pada anak usia 5-6 tahun. Data dikumpulkan melalui pengamatan aktivitas anak saat bermain, kemudian dianalisis berdasarkan indikator perkembangan motorik kasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa permainan ini dapat menstimulasi kecepatan, kekuatan, kelincahan, koordinasi, serta keseimbangan tubuh. Misalnya, gerakan berlari melatih otot tungkai, sementara peran "Induk Ayam" dalam melindungi anak-anaknya menuntut kelincahan dan koordinasi. Dengan demikian, permainan "Ayam dan Musang" merupakan alternatif yang menyenangkan sekaligus edukatif untuk mengoptimalkan perkembangan motorik anak usia dini, serta sesuai dengan budaya local, untuk memperkaya stimulasi perkembangan anak.



© 2025 The Authors. Published by Biha Cendekia. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sejak dini manusia sudah membutuhkan Pendidikan dalam proses perkembangannya menjadi dewasa. Perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya di masa depan. Anak adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Oleh karena itu, upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dan bermain (Adin Suryadin & Wahyuningsih, 2023).

Anak usia dini adalah anak yang masuk pada rentang usia 0-6 tahun. Sesuai dengan (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) pasal 28 ayat 1 yang menyatakan bahwa anak usia adalah anak yang masuk pada rentang usia 0-6 tahun. Anak pada masa tataran usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam memberikan rangsangan untuk mencapai perkembangan yang optimal. Perkembangan otak pada usia dini mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga masa ini disebut dengan masa emas atau *golden age*. Penelitian di bidang neurologi membuktikan bahwa 50% dari kecerdasan anak terbentuk dalam empat tahun pertama pada kehidupan anak, setelah anak berusia delapan tahun, perkembangan otak anak mencapai 80% dan ketika anak berusia 18 tahun perkembangan otak mencapai 100% (Ahmad Afandi, 2019).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Aep Rohendi & Laurens Seba, 2017). Di samping pertumbuhan anak pada usia dini berlangsung sangat cepat, masa prasekolah merupakan masa kesempatan ideal bagi anak untuk belajar mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Perkembangan anak mempunyai pola tertentu sesuai dengan garis waktu perkembangan. Setiap anak berbeda perkembangannya dengan anak yang lain, ada yang cepat ada yang lambat. Oleh karena itu, pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan baik lingkup maupun tingkat kesulitannya dengan kelompok usia anak (Ersila dkk., 2025).

Program pendidikan anak usia dini ini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, bahasa sesuai dengan usia dan tahapan-tahapan yang harus dilaluinya. Pendidikan prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun menurut Biechler dan Snowman dalam (Ma'sum, 2018). Masa-masa ini merupakan masa perkembangan yang sangat pesat bagi anak. Kehilangan kesempatan tersebut pada masa yang berharga berarti kehilangan waktu emas (*golden age*) bagi pengembangan potensi manusia seutuhnya. Kemudian menurut (Yusuf dkk., 2023) "sejak lahir hingga usia empat tahun perkembangan intelektual dan emosional anak mulai terbentuk. Selanjutnya, pada usia 4-8 tahun perkembangan intelektual anak sebesar 30 %, sementara pada usia 8-18 tahun perkembangan intelektualnya sebesar 20 %".

Permainan tradisional bagi anak usia dini banyak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan 9 Kecerdasan (kemampuan) anak. Nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional tersebut terkandung dalam permainan, gerak, maupun syair lagu maupun tembangnya (Ardiyanto, 2018). Sebagaimana yang dinyatakan oleh (Rozana & Bantali, 2020) bahwa permainan tradisional anak mengandung unsur rasa senang, dimana rasa senang dapat mewujudkan suatu kesempatan yang baik menuju

kemajuan. Di sisi lain dikatakan bahwa masa terpenting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak sangat tergantung pada masa kecilnya.

Permainan tradisional ayam dan musang merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak usia dini 3-6 tahun dengan jumlah 5-20 orang yang dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Permainan tradisional ini menggambarkan permainan yang meniru seperti seekor ayam yang sedang dikejar-kejar oleh musang. Permainan tradisional ini pada dasarnya cukup efektif sebagai media belajar bagi anak usia dini untuk membantu perkembangan kecerdasan gerak atau kinestetik, karena permainan ini anak dituntut untuk selalu aktif dan cekatan dalam gerak sehingga jangan sampai dapat oleh lawan. Permainan tradisional ini sangat cocok untuk diterapkan pada lembaga PAUD atau sejenis yang dapat dimainkan oleh anak usia dini (Darmawati & Widayarsi, 2022).

Berdasarkan hal di atas, permainan tradisional anak sangat tepat untuk dijadikan sebagai wahana pembelajaran, baik untuk pembelajaran mental, spiritual maupun sosial anak. Permainan tradisional selain dapat menyenangkan hati anak, gerakan dan aturan yang terdapat di dalamnya juga dapat melatih kesatria (sportifitas), kerja sama (solidaritas), keuletan dan ketekunan, kedisiplinan, etika, kejujuran, kemandirian dan kepercayaan diri. Sebagai contoh permainan ayam dan musang yang dapat membantu perkembangan aspek kinestetik pada anak usia dini. Dengan demikian, secara tidak langsung permainan tradisional dapat memberikan sumbangan yang berarti dalam membantu mengembangkan aspek kecerdasan sehingga akan memudahkan mereka dalam membentuk kepribadian seorang anak

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan model penelitian Jhon Elliot yang merupakan pengembangan dari model Khemmis & Mc Taggart yang dibuat lebih rinci pada setiap tingkatannya agar lebih memudahkan dalam tindakannya (Arikunto dkk., 2021). Subjek penelitian atau responden adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A Paud kober Baiturrohman Rancabendem sukalaksana Bungursari Kota Tasikmalaya yang terdiri dari 27 siswa.

Dalam pelaksanaan tindakan kelas ini variabel-variabel yang akan diselidiki adalah: Variabel input: Siswa Kelompok A Paud kober Baiturrohman Rancabendem sukalaksana Bungursari Kota Tasikmalaya. Selanjutnya (Suharsimi Arikunto dkk., 2018) menyebutkan bahwa Jenis metode pengumpulan data terdiri dari tes, angket atau kuesioner, interview, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi. Dari bermacam-macam metode di atas teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Wawancara

Wawancara sebagai metode pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan narasumber atau responden. (Suharsimi Arikunto dkk., 2018) Teknik ini bertujuan menggali informasi secara mendalam mengenai pengalaman, pendapat, perasaan, maupun pandangan yang berkaitan dengan fokus penelitian. Wawancara bisa dilakukan secara terstruktur (menggunakan daftar pertanyaan yang sudah disiapkan) maupun tidak terstruktur (lebih fleksibel dan terbuka mengikuti alur pembicaraan).

Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek atau subjek penelitian dalam situasi sebenarnya. (Suharsimi Arikunto dkk., 2018) Melalui observasi, peneliti dapat melihat perilaku, aktivitas, maupun interaksi yang terjadi tanpa harus bergantung sepenuhnya pada laporan verbal dari responden. Observasi bisa dilakukan secara partisipatif (peneliti ikut terlibat dalam kegiatan) maupun non-partisipatif (peneliti hanya mengamati tanpa terlibat).

Catatan Lapangan (*Fieldnote*)

Catatan lapangan merupakan rekaman tertulis mengenai hasil pengamatan, wawancara, maupun kejadian yang dialami peneliti selama proses penelitian berlangsung (Suharsimi Arikunto dkk., 2018). Catatan ini berfungsi untuk menyimpan detail yang mungkin terlewat atau tidak dapat ditangkap oleh alat perekam, misalnya ekspresi wajah, suasana, atau kesan peneliti terhadap situasi tertentu. Catatan lapangan juga berguna sebagai data tambahan untuk memperkuat hasil wawancara dan observasi.

Dokumentasi

Dokumentasi yaitu metode pengumpulan data dengan memanfaatkan dokumen atau arsip yang relevan dengan penelitian (Suharsimi Arikunto dkk., 2018). Dokumen dapat berupa foto, video, catatan administrasi, buku harian, laporan kegiatan, kurikulum, maupun karya peserta didik. Teknik ini membantu peneliti memperoleh data pendukung yang bersifat historis, faktual, dan dapat diverifikasi.

Keabsahan/validasi data dapat dilakukan dengan triangulasi pendekatan. Teknis triangulasi lebih mengutamakan efektifitas proses dan hasil yang diinginkan (Arikunto dkk., 2021). Cara paling penting dan mudah dalam uji keabsahan hasil penelitian adalah melakukan triangulasi kejujuran peneliti, triangulasi dengan sumber data, triangulasi dengan metode dan triangulasi dengan teori. Triangulasi yang dipakai peneliti adalah triangulasi dengan metode yaitu melakukan pengecekan terhadap penggunaan metode pengumpulan data, apakah informasi yang didapat dengan metode wawancara sama dengan metode observasi, atau apakah hasil observasi sesuai dengan informasi yang diberikan ketika wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi dan analisis terhadap permainan "Ayam dan Musang" mengungkapkan adanya beberapa elemen gerak dominan yang berkontribusi langsung pada pengembangan motorik kasar.

Analisis Gerakan dalam Permainan

Berlari dan Mengejar: Peran 'Musang' yang harus mengejar 'Anak Ayam' melatih kecepatan dan akselerasi. Di sisi lain, 'Anak Ayam' yang berlari untuk menghindari juga melatih kemampuan yang sama.

Menghindar dan Kelincahan: 'Anak Ayam' yang berada di barisan belakang harus lincah bergerak mengikuti 'Induk Ayam' untuk menghindari tangkapan 'Musang'. Gerakan zig-zag dan perubahan arah yang tiba-tiba ini sangat efektif untuk melatih kelincahan (*agility*).

Menjaga Keseimbangan dan Koordinasi: 'Induk Ayam' berperan sebagai pelindung dengan merentangkan kedua tangannya. Gerakan ini membutuhkan koordinasi antara mata, tangan, dan kaki, serta kemampuan menjaga keseimbangan tubuh saat bergerak ke samping untuk menghalangi 'Musang'. Seluruh anak dalam barisan juga harus menjaga pegangan tangan mereka agar tidak terlepas, yang melatih koordinasi dan kerja sama tim.

Langkah pertama dalam pengambilan data adalah dengan melakukan tes pra Penelitian. Tes ini dilakukan untuk mengetahui skor anak sebelum diberi tindakan. Setelah melakukan tes awal selanjutnya yaitu memberikan tindakan kepada anak, dalam hal ini bentuk tindakannya yaitu adalah penerapan metode bermain tradisional Ayam dan Musang untuk meningkatkan kemampuan fisik ini dilakukan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), setelah tindakan selesai selanjutnya dilakukan tes akhir.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap anak di Kelompok A Paud kober Baiturrohman didapat skor akhir pada pra siklus, siklus I dan siklus II dari hasil kegiatan anak yang diperoleh dari 4 pertanyaan. Dengan kriteria penilaian sebagai berikut: Skor 1 jika pertanyaan di jawab Belum Berkembang (BB), Skor 2 jika pertanyaan dijawab Mulai Berkembang (MB), Skor 3 jika pertanyaan di jawab Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Skor 4 jika pertanyaan di jawab Berkembang Sangat Baik (BSB).

Kondisi awal anak kelompok A Paud kober Baiturrohman sebelum diberikan perlakuan menggambarkan bahwa rata-rata kemampuan anak pra siklus berada pada kategori anak mulai berkembang sebanyak 7 anak berarti ada 87,5% serta berkembang sesuai harapan terdapat 1 anak berarti 12,5%.

Setelah diperoleh skor pra penelitian, langkah selanjutnya adalah pemberian tindakan yaitu penerapan metode Bermain tradisional Ayam dan Musang. Dimana dilakukan hanya dalam I siklus. Dan dalam siklus nya dilaksanakan 2 kali pertemuan, serta dilakukan sesuai dengan tema pembelajaran

Tindakan (Siklus I)

Adapun perencanaan siklus I dilakukan peneliti berkaitan pada tema konsep matematika dan alam semesta yang berkaitan dengan tema fisik motorik, dan kelincahan. Pada siklus ini dilaksanakan II pertemuan yang akan diajarkan kepada anak.

Tabel 1. Waktu pelaksanaan siklus I

NO	Hari/Tanggal	Pertemuan	Materi
1	Selasa, 09 September 2025	Pertemuan 1	Tema: konsep fisik motorik Subtema: memecahkan masalah, strategi dan berperilaku sportif.
2	Senin, 15 September	Pertemuan 2	Tema: konsep fisik motorik Subtema: memecahkan masalah, strategi dan berperilaku sportif.

Tabel 2. Hasil Observasi

No	Nama	Skor	persentase	kriteria
1	Anak 1	5	62,5	BSH
2	Anak 2	4	52,1	MB

3	Anak 3	4	51,5	MB
4	Anak 4	5	65	BSH
5	Anak 5	4	51,1	MB
6	Anak 6	5	71	BSH
7	Anak 7	2	2,6	MB
8	Anak 8	4	51	MB

Dari data yang diperoleh peneliti pada penelitian di atas perkembangan berhitung melalui permainan tradisional Ayam dan Musang di Kelompok A Paud kober Baiturrohman sebelum diberikan perlakuan menggambarkan bahwa rata-rata kemampuan anak pada siklus I berada pada kategori anak mulai berkembang sebanyak 4 anak berarti ada 50% serta berkembang sesuai harapan terdapat 4 anak berarti 50%.

KESIMPULAN

Permainan tradisional "Ayam dan Musang" terbukti menjadi salah satu media yang sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini. Melalui gerakan-gerakan dasar seperti berlari, menghindari, dan menjaga keseimbangan yang terintegrasi dalam alur permainan yang menyenangkan, anak-anak dapat melatih kekuatan, kecepatan, kelincahan, dan koordinasi mereka secara alami dan tanpa paksaan. Oleh karena itu, sangat direkomendasikan bagi para pendidik di lembaga PAUD dan orang tua untuk kembali memperkenalkan dan menggiatkan permainan tradisional seperti "Ayam dan Musang". Selain melestarikan budaya, permainan ini merupakan investasi berharga bagi fondasi perkembangan fisik anak yang sehat dan optimal.

REFERENSI

- Adin Suryadin, & Wahyuningsih, E. T. (2023). Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(1), 44–60. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i1.523>
- Aep Rohendi & Laurens Seba. (2017). *Perkembangan Motorik Pengantar Teori Dan Implikasinya Dalam Belajar*. Alfabeta.
- Ahmad Afandi. (2019). *Buku Ajar Pendidikan dan Perkembangan Motorik (Pertama)*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ardiyanto, A. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 1(1), 173–176.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Ersila, W., Aisyah, R. D., Rofiqoh, S., & Utami, S. (2025). *Pola Asuh Orang Tua Optimalkan Perkembangan Anak Prasekolah*. Penerbit NEM.
- Ma'sum, T. (2018). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini. *INTIZAM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 38–68.
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini: Melalui Permainan Tradisional Engklek (Pertama)*. Edu Publisher.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas (Kesebelas)*. PT Bumi Aksara.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).

Yusuf, R. N., Khoeri, N. S. T. A. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Plamboyon Edu*, 1(1), 37–44.