



Available online at: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JLC>

Learning Community
Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 3 (1), 2019, 19-22

UPAYA PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN PADA KELOMPOK B DI TK WISMA RINI KECAMATAN SEMBORO KABUPATEN JEMBER

Mega Cahya Deva, AT. Hendrawijaya, Deditiani Tri Indrianti

Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Jember. Jl. Kalimantan No. 37, Tegal Boto, Jember 62811, Indonesia

Email: cahyadeva@yahoo.com, hendrawijayapls.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Gerak merupakan unsur utama dalam pengembangan motorik anak. Jika anak banyak bergerak maka akan semakin banyak manfaat yang akan di peroleh anak ketika ia makin trampil menguasai gerakan motoriknya baik motorik halus maupun motorik kasar yang keduanya berfungsi sebagai ransangan dalam pengembangan intelegensi dan kesehatan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindak kelas dengan pendekatan kuantitatif, teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan kepustakaan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus klasikal yang dihitung secara manual. Hasil penelitian ini menunjukkan setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan, anak pada kriteria belum baik sebanyak 9,52%, anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 38,09 %, anak pada kriteria baik sebanyak 52,38%. Pada siklus II kemampuan motorik kasar anak dengan kriteria belum baik sebanyak 4,76%, anak dengan kriteria cukup baik juga menurun menjadi 14,28 %, sedangkan anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 80.95%. Dengan kalkulasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak sebesar 80,95% maka dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik kasar anak berada pada kriteria baik atau meningkat.

Kata Kunci: *Motorik Kasar, Permainan Anak, Intelegensi Dan Kesehatan*

EFFORTS TO DEVELOP CHILDREN'S RUDE MOTOR ABILITY THROUGH GAMES IN GROUP B AT WISMA RINI KINDERGARTEN, KECAMATAN SEMBORO, JEMBER DISTRICT

Abstract

Motion is a key element in a child's motor development. If the child many moves, the more manfaat to be obtained child when he more skilledmaster motor movement both fine motor and gross motor skills which served both as stimulation in the development of intelligence and health. This research uses a follow-class research with approach quantitative, Data collection techniques are observation, documentation, and literature. Analysis of the data in this study using classical formulas were calculated manually. The results showed once held the action on the first cycle gross motor skills of children has increased, yet good children on the criteria as much as 9.52%, the child with the criteria pretty well as much as 38.09%, of children at both criteria as much as 52.38%. In the second cycle of children with gross motor skills have not been good criteria as much as 4.76%, the child with the criteria quite well also decreased to 14.28%, while children on both criteria increased by 80.95%. By calculating the increase in gross motor skills of children by 80.95%, it can be said that the gross motor skills of children are in good criterion or increase.

Keywords: *Gross Motoric, Children's Games, Intelligence and Health*

PENDAHULUAN

Keterampilan motorik kasar sangat penting dilakukan untuk membantu menunjang pertumbuhan dan perkembangan secara optimal khususnya bagi anak usia dini, karena berada pada fase *golden age* atau masa keemasan, dengan alasan pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang sangat pesat. Menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru, mau tidak mau, memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat. Termasuk di dalamnya berbagai macam permainan anak. Sementara itu, kenyataan dilapangan dewasa ini memperlihatkan adanya tanda-tanda yang kurang menggembirakan yakni semakin kurangnya permainan anak yang ditampilkan, sehingga akan berakibat pada kepunahan (Sukirman, 2005).

Pembelajaran di TK khususnya diharapkan tidak hanya bersifat teoritik tetapi juga dapat mengenalkan media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisonal, karena dalam permainan mempunyai nilai nilai pengetahuan yang seharusnya dilestarikan oleh guru, sekalipun pada kenyataannya permainan sedikit demi sedikit ditinggalkan, permainan merupakan ciri suatu bangsa, dan hasil suatu peradaban.

Permainan merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang (Fajarwati, 2006).

Pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti tentang meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini melalui permainan di TK Wisma Rini kecamatan Semboro

menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan kemampuan keseimbangan tubuh anak sudah dilakukan melalui berbagai permainan namun kebanyakan belum kreatif dan permainan kurang menstimulasi keseimbangan tubuh anak. Mengingat kemampuan keseimbangan tubuh ini sangat penting bagi pengoptimalan kemampuan fisik motorik yang lain maka sedini mungkin keseimbangan tubuh anak harus di stimulasi dengan baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana upaya pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan pada kelompok B di TK Wisma Rini Kecamatan Semboro Kabupaten Jember, sedangkan tujuan penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan dan penelitian ini digunakan untuk memahami lebih dalam mengenai kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Upaya Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Pada Kelompok B Di TK Wisma Rini Kecamatan Semboro Kabupaten Jember.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian tindak kelas dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian tindak kelas merupakan penelitian yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas (Masyud, 2014). Tempat penelitian ditentukan secara sengaja yaitu di TK Wisma Rini Semboro. Waktu penelitian telah dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017. Responden penelitian dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas A TK Wisma Rini, Semboro, maka penelitian ini menggunakan metode populasi (Arikunto, 2006). Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi dokumentasi dan kepustakaan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di TK Wisma Rini ini yakni mengenai pengembangan kemampuan motorik kasar.

Tindakan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar ini yaitu melalui permainan. Permainan yang digunakan dibatasi pada dua macam permainan yaitu lompat tali dan tangga titian. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus dengan 2 kali pertemuan pada setiap siklusnya. Setiap siklus pada penelitian ini terdiri dari perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Data diperoleh dari hasil observasi selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Data dari lembar observasi tersebut digunakan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak.

Analisis data pada penelitian ini terjadi secara interaktif baik sebelum, saat, dan sesudah dilaksanakan penelitian ini. Sebelum penelitian dilakukan peneliti melakukan analisis yaitu dalam menentukan rumusan masalah yang muncul, kemudian analisis juga dilakukan saat pengambilan data awal anak. Analisis awal sebelum dilakukan penelitian digunakan untuk mengetahui sejauh mana permasalahan dan kemampuan anak sehingga dapat dilakukan tindakan penelitian yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran serta dampak dari stimulasi yang telah diberikan pada anak menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan sosial emosional anak, khususnya dalam perkembangan kemampuan kerjasama. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa sebagian besar anak di kelompok B TK Wisma Rini mengalami kesulitan dalam mengembangkan motorik kasar. Dari pengamatan tersebut diketahui pula bahwa terdapat beberapa anak yang tergolong sangat pasif dan beberapa lainnya tergolong sangat aktif, bahkan ada sedikitnya 3 anak dalam kategori aktif tersebut yang memiliki perilaku agresif. Hal tersebut membuat anak-anak ini kesulitan dalam mengembangkan motorik kasarnya. Data hasil observasi anak terkait dengan kemampuan kerjasama anak sebelum dilaksanakan tindakan terlihat hanya beberapa anak yang memiliki motorik kasar yang baik. Adapun data hasil observasi terkait dengan kemampuan kerjasama anak sebelum dilaksanakan tindakan menunjukkan

bahwa anak pada kriteria belum baik sebanyak 16 dari 21 anak atau 76,19%, selanjutnya anak dengan anak pada kriteria cukup baik sebanyak 2 dari 21 anak atau 9,52 %, dan anak pada kriteria baik sebanyak 3 dari 21 anak atau 14,28 %.

Melihat hasil observasi pada kegiatan pra siklus tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan sosial emosional anak khususnya kemampuan motorik kasar masih belum berkembang dengan optimal dan perlu adanya suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Rendahnya kemampuan motorik kasar khususnya kelincahan dikarenakan berbagai faktor antara lain sifat egosentrisme anak pada usia kelompok B masih tinggi, karakteristik anak yang cenderung sangat pasif dan sangat aktif bahkan agresif serta proses pembelajaran yang cenderung mengarah pada kegiatan klasikal sehingga minim kegiatan kelompok.

Dilihat dari permasalahan tersebut maka diperlukan suatu kegiatan yang dapat memfasilitasi aktivitas kelompok serta dapat mengembangkan kemampuan kerjasama anak, seperti ketergantungan positif, kemampuan anak dalam berinteraksi serta kemampuan anak berkomunikasi. Selain itu sesuai dengan karakteristik anak yang cenderung menyukai kegiatan yang menyenangkan maka kegiatan bermain permainan merupakan kegiatan yang dinilai cukup efektif mengatasi permasalahan tersebut. Selain dapat mengatasi permasalahan kemampuan motorik kasar anak permainan juga memiliki berbagai efek positif dalam aspek perkembangan yang lain serta dapat menjadi sarana pengenalan dan pengamalan nilai-nilai kearifan lokal sejak dini.

Permainan adalah suatu hasil budaya yang besar nilainya, yang benar-benar merupakan hasil-hasil budaya anak-anak dalam usaha mereka untuk berfantasi, berekreasi, berkreasi, serta berolahraga (Yunus, 1980). Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan berbagai macam kemampuan atau yang lebih dikenal dengan aspek perkembangan, antara lain aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, nilai agama dan moral serta sosial emosional. Permainan tradisional juga

dikemas dalam aktivitas yang menyenangkan serta menarik sehingga sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

Secara umum kegiatan bermain permainan ini berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pada setiap akhir tindakan dilakukan diskusi antara peneliti dan guru kelas terkait hasil pengamatan dan selanjutnya direfleksikan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan untuk siklus berikutnya. Penelitian ini dihentikan pada siklus akhir II karena pada akhir siklus II hasil kemampuan anak telah sesuai dengan indikator keberhasilan tepatnya mengalami peningkatan sebesar 80,95%.

Setelah data yang diperoleh dikumpulkan dan diolah maka data tersebut disajikan dan dari data tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi sebelum tindakan dan selama pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran siklus I, siklus II diperoleh peningkatan pada indikator yang diamati. Peningkatan jumlah anak yang memiliki kemampuan motorik kasar pada setiap siklusnya dapat dilihat dari kemampuan anak sebelum tindakan yaitu pada kriteria belum baik sebanyak 16 dari 21 anak atau 76,19%, selanjutnya anak pada kriteria cukup baik sebanyak 2 dari 27 anak atau 9,52 %, dan anak pada kriteria baik sebanyak 3 dari 21 anak atau 14,28 %.

Setelah diadakan tindakan pada siklus I kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 2 dari 21 anak atau 9,52%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik sebanyak 8 dari 21 anak atau 38,09 %, anak pada kriteria baik sebanyak 11 dari 21 anak atau 52,38. Pada siklus II kemampuan motoric kasar anak dengan kriteria belum baik sebanyak 1 dari 21 anak atau 4,76%, selanjutnya anak dengan kriteria cukup baik juga menurun menjadi 3 dari 21 anak atau 14,28 %, sedangkan anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 17 dari 21 anak atau 80.95%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui aktivitas bermain dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Wisma Rini Semboro. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui aktivitas bermain dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan.

Disarankan kepada Guru agar metode permainan dapat dijadikan bahan pertimbangan variasi model pengembangan untuk meningkatkan aktivitas motorik kasar anak usia dini. Kepada Sekolah bahwa hasil penelitian sebaiknya menjadi alat pengambilan kebijakan dalam menentukan program pengembangan kemampuan motorik kasar anak di TK Wisma Rini Semboro. Selain itu sekolah juga perlu memberikan dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang sifatnya berkelompok agar kemampuan anak dalam berinteraksi dapat terasah dengan baik, khususnya kegiatan bermain permainan tradisional. Diharapkan pula sekolah dapat mengurangi kegiatan pembelajaran yang bersifat klasikal dan memberikannya sesuai porsi. Dan bagi peneliti selanjutnya, penerapan aktivitas bermain permainan tradisional dapat dipakai sebagai referensi bagi penelitian terkait dengan aspek-aspek perkembangan anak yang lain seperti aspek perkembangan kognitif, bahasa maupun fisik motorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Sukirman, D. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Fajarwati, Elly. 2006. *Permainan Tradisional Yang Tergerus Zaman*. [serial online]. <http://www.nasimaedu.com/artikel/index.php?do=13>. [29 Maret 2016].
- Masyhud, Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember : LPMPK. Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Yunus, A (Ed). 1980. *Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Depdikbud.