

Penerapan Aktivitas Permainan Guna Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Pada Siswa RA Al-Hikmah Desa Dane Rase Kecamatan Keruak

Didik Daniyantara¹ Herman Afrian² Karno Dinata³ Lalu Erpan Suryadi⁴ Mahfuz⁵
Univesitas Hamzanwadi^{1,2,3,4,5}

Email: Oconk071289@gmail.com¹ Hermanafrian132@mail.com² karnodinata111@gmail.com³
rfunlalu66@gmail.com⁴ maffuzmahfuz75@gmail.com⁵

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini ialah guna meningkatkan keterampilan motorik kasar pada siswa RA AL-HIKMAH Desa Dane Rase Kecamatan Keruak. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 11 siswa putra dan 10 siswa putri. Sumber data berasal dari peneliti, kolaborator dan siswa. Teknik pengumpulan data dengan Tes dan observasi. Validitas data dalam menggunakan teknik triangulasi sumber. Analisis data menggunakan teknik analisis deskripsi. Pembelajaran menggunakan permainan sederhana dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada siswa PAUD siswa RA AL-HIKMAH Desa Dane Rase Kecamatan Keruak. Pada kondisi awal keterampilan motorik kasar pada kategori Baik sebesar 5,70% atau 1 peserta didik, Cukup sebesar 13,30% atau 7 peserta didik, Kurang sebesar 41,62% atau 10 peserta didik, Kurang Sekali sebesar 15,28% atau 3 peserta didik, jumlah siswa yang tuntas adalah 8 siswa. Pada siklus I keterampilan motorik kasar anak pada kategori Baik sebesar 4,76%, Cukup sebesar 60,92%, Kurang sebesar 27,58% dan kurang Sekali sebesar 3,90%, jumlah siswa yang tuntas adalah 14 siswa. Sedangkan pada siklus II keterampilan motorik kasar pada kategori Baik Sekali sebesar 4,76%, Baik sebesar 20,5%, Cukup sebesar 69,82% dan Kurang sebesar 14,28%, jumlah siswa yang tuntas adalah 18 siswa.

Kata Kunci : Keterampilan Motorik Kasar; Permainan

Abstract

The purpose of this study was to improve gross motor skills in RA AL-HIKMAH students in Dane Rase Village, Keruak District. The sample in this study amounted to 21 students consisting of 11 male students and 10 female students. Data sources came from researchers, collaborators and students. Data collection techniques with tests and observations. The validity of the data in using the source triangulation technique. Data analysis using descriptive analysis techniques. Learning using simple games can improve gross motor skills in RA AL-HIKMAH students in Dane Rase Village, Keruak District. In the initial conditions gross motor skills in the Good category were 5.70% or 1 student, Enough of 13.30% or 7 students, Less was 41.62% or 10 students, Very Less was 15.28% or 3 students, the number of students who completed is 8 students. In the first cycle the gross motor skills of children in the Good category were 4.76%, 60.92% Enough, 27.58% less and 3.90% less once, the number of students who completed was 14 students. Whereas in cycle II gross motor skills in the Very Good category were 4.76%, 20.5% Good, 69.82% Enough and 14.28% less, the number of students who completed was 18 students.

Keywords : Motic Gross, Simple Games.

Copyright © Didik Daniyantara, Herman Afrian, Karno Dinata, Lalu Erpan, Mahfuz,

89

Submitted 21-02-2021

Accepted : 30-06-2021

Published: 30-06-2021

PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan yang sangat luar biasa. Periode ini sering disebut dengan istilah *the golden age* atau masa keemasan. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan. Masa keemasan atau *golden age* merupakan masa yang tepat untuk memberikan berbagai stimulasi pada anak melalui pendidikan jasmani, untuk diserap dalam otak dan ia aplikasikan dalam kehidupannya. Pemberian stimulasi yang tepat pada anak, tentu dapat mengoptimalkan berbagai aspek perkembangannya. Untuk itu, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik perlu didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai, kreativitas seorang guru, serta keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar (Andriani, 2012; Horunisa & Cahyati, 2020; Musfiroh, 2012).

Pemberian stimulasi yang baik dan optimal sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak. Keterampilan motorik kasar merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Keterampilan ini merupakan keterampilan dalam menggunakan otot-otot besar yang mampu mengembangkan keterampilan gerak pada anak. Dalam pembelajaran, kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar tidak terlepas dari pembelajaran jasmani. Contoh dari kegiatan jasmani yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar adalah senam, berlari, berjalan, melompat, meloncat, memanjat, menendang bola, melempar, menangkap, dan memantulkan bola. Menurut Beaty, kemampuan motorik kasar seorang anak paling tidak dapat dilihat melalui empat aspek yaitu berjalan, berlari, melompat, dan memanjat (Fadlillah & Khorida, 2014).

Selain dapat membuat anak lebih sehat, pembelajaran jasmani pada anak juga dapat membuat anak lebih terlihat segar dan bersemangat dalam belajar di sekolah. Mengingat pentingnya keterampilan motorik kasar bagi perkembangan anak, maka sebagai pendidik perlu menerapkan kegiatan pembelajaran yang menarik untuk melatih keterampilan motorik kasar anak sesuai dengan kurikulum pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang menarik tentu akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman. Salah satu kegiatan yang menarik bagi anak adalah melalui kegiatan bermain. Kegiatan pengembangan yang dilakukan dalam bentuk permainan tentu akan membuat anak lebih tertarik, senang, dan tidak cepat bosan saat belajar di sekolah.

Permainan sederhana ini merupakan kumpulan permainan yang disusun dari berbagai gerak dasar yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak. Permainan ini merupakan permainan dengan alat yang tidak memiliki aturan baku dalam permainannya sehingga bentuk-bentuk permainannya mudah dimodifikasi, peralatan yang digunakan mudah didapat, dan tidak membahayakan. Permainan sederhana ini mengajarkan anak berbagai keterampilan gerak saat bermain yang berfungsi untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak. Untuk mengetahui seberapa maksimal penerapan permainan sederhana ini dapat meningkatkan Keterampilan aktivitas untuk motorik kasar, maka peneliti tertarik untuk

Penerapan Permainan Sederhana Guna Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Pada siswa RA AL-HIKMAH Desa Dane Rase Kecamatan Keruak.

METODE

Subjek yang diteliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa RA AL-HIKMAH Desa Dane Rase Kecamatan Keruak, yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 10 siswa putra dan 11 siswa putri. Metode atau teknik penelitian merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Suharsimi Arikunto, 2010:203). Metode ini sangat membantu peneliti untuk menggali berbagai informasi yang ada dalam memperoleh data yang sesuai dengan standar. Metode pengumpulan data memudahkan peneliti untuk menargetkan apa saja yang akan ia amati. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi merupakan kegiatan untuk memperoleh data yang dilakukan dengan melakukan pemusatan perhatian terhadap sesuatu obyek yang sedang diamati dengan menggunakan seluruh alat indra, baik indra penglihatan maupun indra pendengaran (Suharsimi Arikunto, 2010: 199). Metode observasi merupakan suatu metode pengukuran data untuk mendapatkan data primer, dengan cara melakukan pengamatan langsung, secara sistematis. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 200), observasi dibedakan menjadi 2 yaitu, Observasi non-sistematis dan observasi sistematis. Observasi non- sistematis, ialah observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan. Observasi sistematis, ialah observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Observasi penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan observasi sistematis. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kemampuan gerak motorik kasar anak dalam bermain. Metode observasi menjadikan peneliti lebih paham terhadap apa yang terjadi di lapangan dan terhadap obyek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi. Hal yang berkaitan erat dengan instrumen penelitian adalah berupa penyusunan sebuah rancangan instrumen yang dikenal dengan istilah kisi-kisi instrumen. Penyusunan kisi-kisi instrumen ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menyusun butir-butir instrumen observasi dan memberikan kemudahan untuk mencapai validasi yang dipakai oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan pada data awal, siklus 1, dan siklus 2 terdapat peningkatan keterampilan motorik kasar melalui penerapan permainan sederhana pada peserta didik PAUD RA AL-HIKMAH Pada data awal yang lulus hanya 8 peserta didik atau 38,09% dari jumlah total peserta didik yaitu 21 anak, sedangkan pada siklus 1 meningkat menjadi 14 atau 66,7% peserta didik yang telah mencapai KKM, sehingga terdapat peningkatan yang signifikan, tetapi peserta didik yang lulus belum mencapai target 80% yang sudah ditentukan di awal, sehingga perlu dilakukan siklus ke 2. pada tindakan siklus 2 terjadi peningkatan yang melebihi target capaian yaitu 18 peserta didik yang tuntas atau 85,71%, sehingga target capaian yang sudah ditentukan di awal sudah tercapai. Berikut rekapitan hasil dari ranah afektif, kognitif dan psikomotor.

Tabel 1. Deskripsi Data Keterampilan Motorik Kasar Melalui Aktivitas Permainan

Rentang Nilai	Kriteria	Keterangan	Prosentase	
			Data Awal	Siklus 1
Penerapan Aktivitas Permainan (Daniantara; Afrian; Dinata; Suryadi; Mahfuz)				
91				

>86	Baik Sekali	Tuntas	0	0%	0	0%	1	4,76%
81-85	Baik	Tuntas	1	4,76%	1	4,76%	4	19,05%
75-80	Cukup	Tuntas	7	33,34%	13	61,91%	13	61,91%
67-74	Kurang	Belum Tuntas	10	47,62%	6	28,57%	3	14,28%
<67	Kurang Sekali	Belum Tuntas	3	14,28%	1	4,76%	0	0%
	Jumlah		21	100%	21	100%	21	100%

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada data awal, siklus 1, siklus 2 dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan keterampilan motorik kasar melalui penerapan permainan sederhana pada peserta didik RA AL-HIKMAH Keruak. Proses pembelajaran berjalan baik dan menyenangkan sehingga pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Peserta didik antusias dalam pembelajaran sehingga meningkatkan hasil pembelajaran aktivitas motorik kasar. Berikut data jumlah peserta didik yang tuntas dari setiap penelitian ini. Pada kondisi awal peserta didik masih belum memperoleh hasil yang maksimal, banyak peserta didik yang belum sesuai dengan yang diharapkan. Pada pembelajaran siklus 1 terjadi peningkatan, dari kondisi awal 8 atau 38,09% menjadi 14 atau 66,7%, sedangkan pada siklus 2 terjadi peningkatan yang sudah melampaui target capaian yaitu 18 atau 85,71%.

Pada siklus 2 hampir semua peserta didik mampu melakukan permainan sederhana dengan baik dan benar. Karena permainan sederhana yang diajarkan dapat dipraktikkan di rumah dengan teman sebaya. Peserta didik juga sangat antusias dan aktif dalam melakukan permainan sederhana, karena peserta didik merasa senang dan tertantang pada saat pembelajaran. Untuk memperjelas perkembangan ketuntasan peserta didik dari kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2 disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Perbandingan Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Ativitas Permainan

Keterangan	Prosentase		
	Data Awal	Siklus 1	Siklus 2
Tuntas	8	14	18
Prosentase Kelulusan	38,09%	66,7%	85,71%
Belum Tuntas	13	7	3
Prosentase Ketidakkelulusan	61,91%	33,3%	14,29%

Dalam kondisi awal ketuntasan peserta didik sangat kurang, hanya 8 peserta didik yang tuntas, dan 13 peserta didik belum tuntas. Setelah tindakan siklus 1 terjadi peningkatan menjadi 14 peserta didik yang tuntas dan 7 yang belum tuntas, hingga pada siklus 2 ada 18 peserta didik yang tuntas dan 3 peserta didik yang belum tuntas. Melalui peningkatan yang terjadi sejak kondisi awal hingga diberikan tindakan siklus 1 dan siklus 2 dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan

permainan sederhana dapat meningkatkan Keterampilan motorik kasar pada peserta didik PAUD RA AL_HIKMAH Desa Dane Kecamatan Keruak.

Pembahasan

Penelitian ini memberikan gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun peserta didik, serta alat atau media pembelajaran yang digunakan, faktor dari guru yaitu kemampuan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran, penguasaan murid ketika proses pembelajaran, kelengkapan sarana dan prasarana ketika pembelajaran, penguasaan materi pada saat pembelajaran. Faktor dari peserta didik yaitu minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penerapan permainan sederhana merupakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa PAUD Al-Kautsar Ngawi Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi. Karena permainan sederhana mempunyai kelebihan : (1) hemat biaya, (2) mudah untuk dilakukan, (3) dapat mengembangkan kreativitas anak, (4) dapat membantu mengembangkan kecerdasan anak, (5) melalui permainan tradisional diajarkan nilai-nilai karakter. Sedangkan kekurangan penerapan permainan sederhana adalah tidak semua permainan yang akan diajarkan dipahami oleh peserta didik. Peserta didik belum terbiasa bermain panjatan jaring sebelumnya. Kekurangan tersebut dapat diatasi dengan semangat peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Melalui penerapan permainan sederhana memberikan deskripsi yang nyata dapat meningkatkan hasil belajar aktivitas untuk kecepatan, sehingga penelitian ini bisa menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih metode dalam pembelajaran. Melalui penelitian ini juga kita ketahui salah satu cara mengkondisikan anak adalah dengan bermain.

KESIMPULAN

Penerapan permainan sederhana merupakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa PAUD Al-Kautsar Ngawi. Karena permainan sederhana mempunyai kelebihan : (1) hemat biaya, (2) mudah untuk dilakukan, (3) dapat mengembangkan kreativitas anak, (4) dapat membantu mengembangkan kecerdasan anak, (6) melalui permainan sederhana diajarkan nilai-nilai karakter. Sedangkan kekurangan penerapan permainan sederhana adalah tidak semua permainan yang akan diajarkan dipahami oleh peserta didik. Peserta didik belum terbiasa bermain panjatan tali atau jaring laba-laba sebelumnya. Kekurangan tersebut dapat diatasi dengan semangat peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- HAPIDIN, H., & YENINA, Y. (2016). Pengembangan model permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201-212.
- Hardiningsih, S., Akbar, M. R., & Nurrahmah, N. (2020). Permainan Tradisional Edukatif “Mpaá Ncimi” Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Dan Perilaku Sosial Anak. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 128-135.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi

- anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Horunisa, P. S., & Cahyati, N. (2020). *Media Permainan Sunda Manda Robot Bercahaya Untuk Kemampuan Keseimbangan Anak*. 04(1), 1–11.
- Ilhami, B. S., & Khaironi, M. (2018). Pelaksanaan Joyfull Learning Berbasis Permainan Tradisional Sasak Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 2(02), 59-65.
- Ismoko, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan*, 2(1), 146-154.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86-96.
- Musfiroh, T. (2012). Teori dan Konsep Bermain. *PAUD4201/Modul 1*, 1–44
- . Paramita, M. V. A., & Sufiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 343-350.
- Roostin, E., & Aprilianti, R. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional Dakuca Untuk Menstimulasi 6 Aspek Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 13-24.
- Setiawan, M. H. Y. (2016). Melatih keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 1-8.
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). Pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(1), 50-58.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52-63.