

# Upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok b melalui permainan dengan simpai di taman kanak-kanak

Lastuti Utami\*

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa/ TK Pertiwi Sengi 2

\* [utamilastuti@gmail.com](mailto:utamilastuti@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to improve the gross motor skills of group B2 children through games with hoops in Pertiwi Sengi 2 Kindergarten, Dukun District, Magelang Regency, 2019/2020 academic year. This research is a Classroom Action Research (PTK), which was carried out because the gross motor skills of group B children in TK Pertiwi Sengi 2 experienced obstacles if they did not use tools or media to stimulate their development. This classroom action research method uses three cycles, each of which is carried out for six days. While the results to be achieved in this CAR are: 1) Increasing children's gross motor skills after playing games with hoops. 2) increasing the sense of cooperation between children or children. 3) children are able to control their emotions. 4) children are able to move their limbs quickly, especially their hands and feet. 5) the child has a positive desire to compete. 6) children want to acknowledge the superiority of their friends or other groups. Thus at the same time training children to accept their defeat without feeling angry or disappointed. So with this CAR, the expected results are not only physical development, but also emotional development and also children's character education.*

**Keywords:** *Children's Gross Motor Skills, Hoop Games, Kindergarten.*

## 1. Pendahuluan

Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan mengkoordinasi gerakan otot-otot besar yaitu tangan, kaki dan keseluruhan anggota tubuh. Keterampilan motorik kasar diperlukan oleh semua orang untuk melakukan aktivitas normal tanpa bantuan orang lain. Orang yang kurang memiliki keterampilan motorik kasar biasanya karena disabilitas (cacat) atau karena penyakit tertentu yang mengganggu fungsi otot, fungsi otak atau fungsi saraf. Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan mengkoordinasi gerakan otot-otot besar yaitu tangan, kaki dan keseluruhan anggota tubuh[1]. Keterampilan motorik kasar diperlukan oleh semua orang untuk melakukan aktivitas normal tanpa bantuan orang lain. Orang yang kurang memiliki keterampilan motorik kasar biasanya karena disabilitas (cacat) atau karena penyakit tertentu yang mengganggu fungsi otot, fungsi otak atau fungsi saraf.

Usia balita atau usia dini adalah masa terpenting dalam mengembangkan keterampilan motorik anak. Pada usia tersebut motorik anak harus berkembang sesuai tahapan usianya. Misalnya anak usia 5-6 tahun tahapannya antara lain bisa melompat dengan kaki bergantian, mengendarai sepeda roda dua, bermain skate, mengambil bagian di dalam permainan yang menuntut keterampilan fisik [2] Untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar, anak diarahkan untuk melakukan kegiatan yang menggerakkan seluruh tubuh terutama lengan dan tungkai. Permainan dan olahraga secara berkelompok atau massal adalah cara yang banyak direkomendasikan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Dunia anak merupakan dunia bermain, di saat mereka bermain anak-anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya, bermain juga merupakan

tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini, melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi dari motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup [3].

Bermain dan permainan juga memiliki manfaat yang baik bagi anak [4]. Anak-anak sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan. Bermain adalah suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dapat menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup. Melalui permainan tersebut anak akan terstimulasi untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya sehingga otot-otot kecil dan otot besarnya akan berkembang.

Dalam permainan di taman kanak-kanak guru dituntut kreatif dalam menciptakan permainan yang menarik dan menyenangkan sehingga anak mampu melakukan permainan dengan gembira, nyaman dan aman. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik dan mengevaluasi peserta didik, pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah [5]. Kompetensi guru merupakan seperangkat penguasaan pengetahuan dan kemampuan yang harus dimiliki guru agar dapat melaksanakan pekerjaannya secara benar dan bertanggung jawab [6]. Hal itu bisa terlaksana dengan penggunaan alat ataupun media yang bervariasi [7]. Perkembangan fisik motorik anak secara garis besar dibagi menjadi dua yaitu fisik motorik halus dan fisik motorik kasar [8]. Prakteknya merupakan dasar bagi aspek perkembangan lainnya. Hal ini dikemukakan oleh Catron dan Allen, bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak dalam mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bermain adalah bagian dari fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak [9].

Menyoroti kebutuhan anak akan bermain, tentu saja melibatkan gerakan motorik. Bermain berarti bergerak, bersenang-senang, atau melakukan sesuatu yang menyenangkan. Menurut Dewey [10] bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain. Arti bermain bagi anak diantaranya adalah memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional). Metode bermain berarti cara yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran pada anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan memberikan manfaat bagi anak dalam mengembangkan dirinya, baik fisik, psikis, sosial dan emosionalnya.

Dengan demikian perkembangan motorik yang baik akan berdampak pada aspek perkembangan lainnya. begitu juga sebaliknya, kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan, aktivitas sensori motor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik [11]. Setiap anak pasti pernah melakukan suatu gerakan. Pada saat lahirpun sudah mulai bergerak. Dalam istilah ilmiah gerakan yang dilakukan tubuh manusia disebut dengan fungsi motorik [12] Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh [13]. Motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak [14]. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak.

Hurlock mendefinisikan motorik kasar adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui syaraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi. Santrock memperjelas motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot besar yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Motorik berasal dari kata “motor” yang merupakan suatu dasar biologis atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (movement) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses gerak motorik. Hari Yulianto [15] mengatakan yang dimaksud motorik kasar ialah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Ada tiga unsur dalam perkembangan motorik manusia, yaitu otot, saraf, dan otak.

Berdasarkan tiga unsur itulah bentuk perilaku gerak yang dimunculkan terbagi menjadi motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus melibatkan otot-otot kecil, saraf dan otak sedangkan motorik kasar melibatkan otot-otot besar, saraf dan otak [16]. Setelah membaca berbagai pendapat dari beberapa ahli dan melakukan observasi pada setiap kegiatan fisik motorik kasar anak maka muncul beberapa permasalahan dalam kegiatan fisik motorik kasar di kelompok B TK Pertiwi Sengi 2 : 1) anak kelompok B belum dapat menggerakkan anggota badan dengan maksimal; 2) rasa gotong royong dan kerjasama anak belum muncul; 3) anak kelompok B belum mampu mengelola emosinya dengan benar; 4) anak kelompok B sebagian besar belum mau dengan kesadaran diri untuk mengakui keunggulan teman atau belum bisa menerima kekalahan; 5) anak kelompok B banyak yang belum mengenal kegunaan Simpai.

Hal tersebut disebabkan kurang bervariasinya alat yang digunakan dan kegiatan yang dilaksanakan masih bersifat monoton. Oleh karena itu peneliti berupaya untuk mengubah metode dan menggunakan alat atau media yang dapat memotivasi anak sehingga senang melakukan kegiatan motorik kasar. Peneliti berupaya untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dengan menggunakan alat permainan yang bervariatif. Dalam penelitian ini menggunakan tape recorder, bola dan simpai. Dengan menggunakan alat dan media tersebut peneliti berharap anak memiliki kemampuan gerak lokomotor, non-lokomotor dan kemampuan gerak manipulatif [17].

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode pemberian tugas, praktek langsung atau unjuk kerja dan metode bermain kompetitif. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari - Maret 2020 bertempat di TK Pertiwi Sengi 2, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang, propinsi Jawa Tengah. TK Pertiwi Sengi 2 termasuk dalam KRB III gunung Merapi radius 7 km dari puncak. Berbatasan dengan wilayah kabupaten Boyolali. 3% dari jumlah siswa berasal dari wilayah Boyolali. Mata pencaharian wali murid 90% bertani. Sebagai obyek penelitian adalah siswa kelompok B 2 dengan jumlah 24 anak.

Sebelum dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guru telah melakukan pembelajaran di kelas X TKKR pada materi KD 3.7 Menganalisis pertumbuhan, peluruhan, bunga dan anuitas. Selama proses pembelajaran banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, baik saat guru menjelaskan, memberi pertanyaan maupun saat menjawab pertanyaan, hanya siswa tertentu saja yang mendominasi kegiatan pembelajaran. Suasana pembelajaran jadi terkesan tidak menyeluruh karena tidak semua siswa bisa terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Fokus pembelajaran pun terbagi karena sering kali ada siswa yang mengerjakan tugas mata pelajaran lain di saat pembelajaran berlangsung. Hasil tes evaluasi jauh dari harapan, rata-rata rendah yaitu 35,17 dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran baru 45,81% siswa aktif.

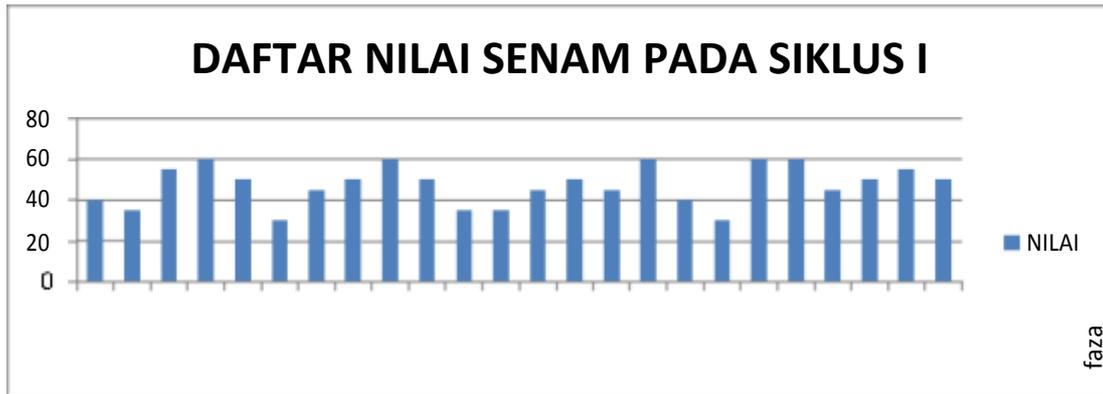
## **3. Hasil dan Pembahasan**

Sebelum dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guru telah melakukan pembelajaran di kelas X TKKR pada materi KD 3.7 Menganalisis pertumbuhan, peluruhan, bunga dan anuitas. Selama proses pembelajaran banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, baik saat guru menjelaskan, memberi pertanyaan maupun saat menjawab pertanyaan, hanya siswa tertentu saja yang mendominasi kegiatan pembelajaran. Suasana pembelajaran jadi terkesan tidak menyeluruh karena tidak semua siswa bisa terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Fokus pembelajaran pun terbagi karena sering kali ada siswa yang mengerjakan tugas mata pelajaran lain di saat pembelajaran berlangsung. Hasil tes evaluasi jauh dari harapan, rata-rata rendah yaitu 35,17 dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran baru 45,81% siswa aktif.

Berdasarkan pelaksanaan dari ketiga siklus diatas maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

### **3.1 Siklus I**

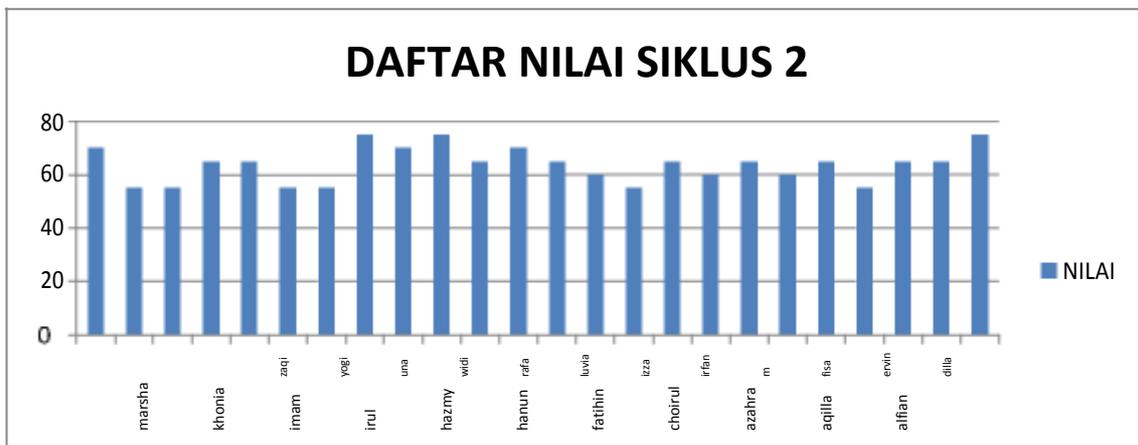
Dengan metode pemberian tugas senam SSKAI anak-anak melakukan dengan gembira dan antusias meskipun dalam koordinasi gerak tubuh masih banyak yang belum sesuai dengan contoh gerakannya. Berdasarkan observasi guru diperoleh hasil sebagai berikut :



Grafik 1. Siklus I

### 3.2 Siklus II

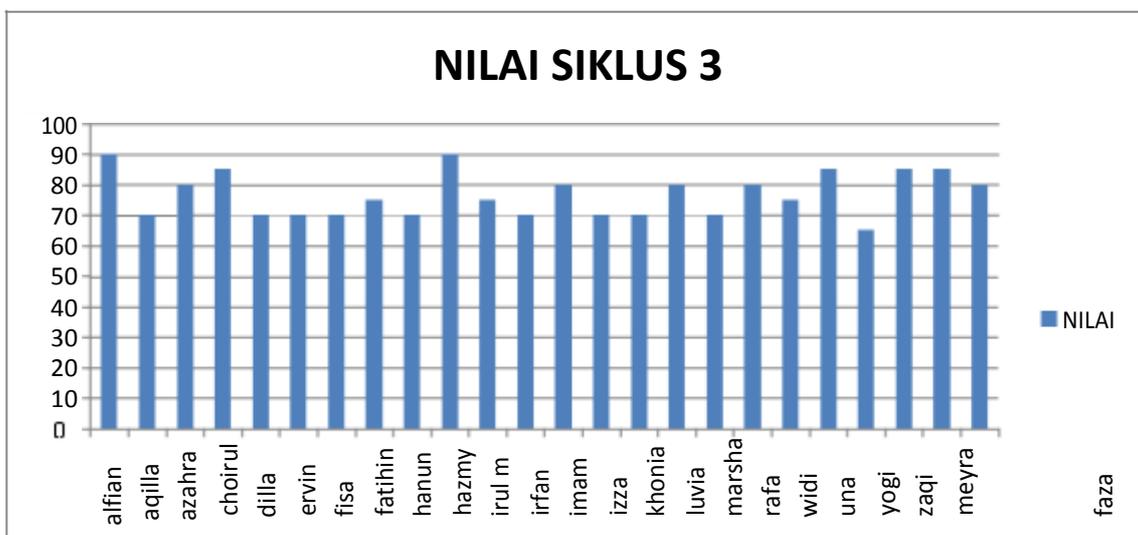
Dengan menggunakan metode demonstrasi dan praktek langsung bermain bola, diperoleh hasil yang di sajikan dalam grafik di bawah ini :



Grafik 2. Siklus II

### 3.3 Siklus III

Perbaikan pada siklus ke III ini menggunakan metode permainan kompetitif dengan alat simpai. Perbaikan dilakukan selama 5 hari dan memperoleh hasil seperti dalam grafik di bawah ini :



Grafik 3. Siklus III

Dalam grafik 1. Siklus I diatas dapat dilihat hasil dari perbaikan melalui kegiatan senam. Dari hasil siklus I diperoleh rata-rata nilai 45,4. Artinya upaya guru dalam peningkatan motorik kasar anak belum berhasil karena nilai rata-rata masih rendah. Hal itu terjadi antara lain karena kurangnya pemahaman anak mengenai rangkaian gerakan senam, perhatian anak terfokus pada musik dan nyanyian sehingga lupa menggerakkan anggota badannya serta anak kesulitan mengkoordinasi gerakan yang meliputi seluruh anggota tubuh.

Pada grafik 2 Siklus II dapat dilihat hasil dari perbaikan dengan bermain bola. Dari siklus II ini diperoleh nilai rata-rata kelas dari 24 siswa = 61,2. Meskipun masih tergolong sedang namun sudah ada peningkatan hasil dari perbaikan yang dilakukan. Pada siklus kedua ini guru memberi arahan dan contoh memegang bola, melempar dan menangkap bola. Dalam kegiatan melempar bola keatas dan ditangkap sendiri, hanya 50% anak yang bisa melakukannya. Sedangkan dalam kegiatan melempar bola kearah tumpukan balok dan memasukkan bola ke dalam keranjang, 70% anak dapat melakukannya dengan cara diulang-ulang.

Pada gambar grafik 3 Siklus III menunjukkan adanya peningkatan yang dicapai anak. Pelaksanaan permainan dengan alat simpai ini terdiri dari 4 macam permainan yaitu: 1) menggelindingkan simpai kearah depan, yang dilakukan secara individu oleh anak; 2) melompat masuk dan keluar simpai yang juga dilakukan oleh anak secara individu; 3) anak merangkak memasuki simpai yang didirikan dan dipegang temannya, dilakukan oleh setiap anak; 4) anak diminta membuat kelompok yang terdiri dari 12 anak. Masing-masing kelompok menerima 1 simpai yang harus dijalankan dengan cara melewati seluruh tubuh anak hingga simpai beralih ke teman di sampingnya. Begitu seterusnya hingga simpai tersebut sampai ke ujung kelompok dimana simpai tadi berawal.

Pada siklus ini diperoleh hasil rata-rata kelas 73,6%. Meskipun hasilnya belum maksimal dan belum sesuai yang diharapkan namun siklus III ini dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional dalam menerima kekalahan dan mengakui keunggulan temannya. Permainan dengan simpai ini bersifat kompetitif yang juga memerlukan kerjasama atau gotong royong antar anak dalam kelompoknya, memupuk sikap jujur dan konsekuen. Dan yang paling penting adalah melatih anak untuk mengendalikan emosinya. Dalam permainan ini juga menuntut anak untuk mengkoordinasikan seluruh anggota badan.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan mengenai upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B melalui permainan dengan simpai di taman kanak-kanak maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) melalui kegiatan senam sebenarnya dapat meningkatkan aktivitas otot-otot besar dan juga seluruh anggota tubuh, jika dilakukan dengan sungguh-sungguh. Namun karena anak usia 5-6 tahun kemampuan konsentrasi hanya sekitar 6 atau 7 menit saja maka hasil dari siklus I ini kurang memuaskan; 2) permainan lempar tangkap bola adalah aktivitas gerak manipulasi benda. Gerakan ini memerlukan koordinasi otot tangan dan mata serta ketepatan meraih obyek. Interaksi positif antara otot- saraf-otak terjadi, meskipun skala sedang. Meskipun anak-anak senang dengan kegiatan ini namun hasil yang diperoleh belum sesuai dengan harapan guru. Berdasar pengamatan guru masih banyak anak yang belum dapat menangkap bola disebabkan fokus anak tidak ke bola yang dilemparnya sendiri namun justru melihat temannya atau bu guru; 3) kegiatan permainan kompetitif dengan simpai dapat meningkatkan aktivitas otot, saraf dan otak anak; 4) Melalui permainan ini juga menanamkan pendidikan karakter, belajar memusatkan perhatian dan berlatih mengelola emosinya secara wajar.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar anak diperlukan berbagai metode dan media yang menarik bagi anak. Pemanfaatan media yang monoton akan membuat anak jenuh dan bosan. Pendidik harus tanggap dengan mood anak pada kondisi saat itu. Memahami minat anak sangat berguna bagi pendidik untuk melihat sampai dimana kemampuan dan kepekaan anak didik sehingga dapat menggerakkan seluruh anggota tubuh, dan terasah karakternya, memiliki rasa kegotongroyongan dengan teman dan orang lain. Meningkatkan kecerdasan emosional (EQ) anak tidak hanya melalui keteladanan sehari-hari namun dapat juga melalui keterampilan motorik kasar yakni dengan permainan secara kelompok. Kecerdasan emosional sangat penting untuk bekal anak jika telah dewasa dan hidup di masyarakatnya.

## 5. Referensi

- [1] B Sujiono 2017 *Tentang motorik kasar anak usia dini* (Tangerang: Universitas Terbuka)
- [2] S Sumiyati 2018 Metode pengembangan motorik kasar anak usia dini *J. Pendidik. Anak*, **4(1)**78–97
- [3] Moeslichatoen 2006 *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* (Malang: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan)
- [4] Dariyatun 2019 Model Pembelajaran Bermain Kartu Kosakata Guna Meningkatkan Kemampuan Bahasa pada Anak Usia di Kelompok Bermain *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik.* **5(1)** 52–64
- [5] E Suyanto 2019 Peningkatan Disiplin Pembelajaran Pendidik PAUD Melalui Supervisi pada Kelompok Bermain Bintang Kecil Desa Kedawung Kecamatan Kandangan *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik.* **5(1)** 88–96
- [6] Sriyono 2019 Peningkatan Kompetensi Kepribadian Pendidik PAUD melalui Pembinaan Gugus Terpadu pada Kelompok Bermain Almadina Wates Kec. Wonobojo, *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik.* **5(1)** 1–7
- [7] Y N Sujono 2009 *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Indeks)
- [8] R Romlah 2017 Pengaruh motorik halus dan motorik kasar terhadap perkembangan kreatifitas anak usia dini *J. Kegur. dan ilmu Tarb.* **2(1)** 47–52
- [9] Montolalu 2005 *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka)
- [10] D Adriana 2011 *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak* (Jakarta: Salemba Medika)
- [11] U Hasana 2016 Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini *J. Pendidik. Anak* **5(1)** 717–733
- [12] D Mutiah 2013 *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah* (Jogjakarta: Diva Pers)
- [13] R Dcaprio 2013 *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah* (Jogjakarta: Diva Pers)
- [14] S Novita, M Nasirun, D Delfredi 2019 Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain dengan media hulahoop pada anak kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia* **4(1)** 6-12
- [15] M Hidayanti 2013 Peningkatan motorik kasar anak melalui permainan bakiak *J. Pendidik. Usia Dini* **7(1)** 195–200
- [16] M Daroyah, M Thoha B S Jaya, and M Surahman 2018 Perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini melalui aktivitas bermain senam fantasi *J. Pendidik. Anak* **4(2)**
- [17] N Sofiah 2012 Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Melalui Bermain Papan Titian Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Skripsi Tidak Dipublikasikan (*Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta*)