



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI GAME LONCAT BOWLING DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATFAL II CABANG SUNGGUMINASA KELOMPOK B

Nur Isnawati¹, M. Yusran Rahmat²

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
e-mail : isnawatinur018@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Oktober-2022
Disetujui: November-2022
Dipublikasikan : Desember-2022

Kata Kunci:

Kemampuan motorik kasar,
game loncat bowling

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui game loncat bowling di TK Aisyiyah Bastanul Atfal II Cabang Sungguminasa. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Subjeknya adalah anak kelompok B sebanyak 12 anak. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, analisis datanya dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menerapkan game loncat bowling, peningkatan motorik kasar dari 12 anak yang diteliti ada 4 anak yang berkriteria Berkembang sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 24% dan ada 8 anak yang berkriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase sebesar 56%. Dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan game loncat bowling dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Aisyiyah Bustanul Atfal II Cabang Sungguminasa dengan jumlah rata-rata perolehan yaitu 80% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Abstract

The purpose of this study was to improve children's gross motor skills through bowling jump games at Aisyiyah Bastanul Atfal II Kindergarten, Sungguminasa Branch. This study uses the class action method which consists of two cycles and is carried out in 2 meetings. The subjects of this study were 12 children in group B. Methods of collecting data using observation and documentation, the data analysis was carried out in a qualitative descriptive manner. The results showed that after implementing the blowing jump game, the gross motoric improvement of the 12 children studied there were 4 children who had the criteria of Developing According to Expectations (BSH) with a percentage of 24% and there were 8 children who had the criteria of Very Good Development (BSB) with a percentage of 56%.

✉ Alamat korespondensi: isnawatinur018@gmail.com
E-mail: pjg.journal@um.ac.id

PENDAHULUAN

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2015:2) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini menurut Undang-undang No. 20 pasal 1 ayat 14 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu

upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Anak Usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dan rentang dalam perkembangan manusia (Madyawati, 2016:). Indrijati, dkk (2016: 44)

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar. Sedangkan perkembangan motorik kasar adalah perkembangan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (I Iurlok, 1997 dalam kurnialita, 2013). Kematangan yang dimaksud disini adalah semakin anak tersebut tumbuh dan berkembang maka semakin baik dan terasah kemampuan motorik kasar anak tersebut.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini usia 5-6 tahun yaitu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan permainan fisik dengan aturan, dan melakukan koordinasi gerakan kaki dan tangan, kepala dalam menirukan tarian atau senam. Namun kenyataannya pada anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Atfal II Cabang Sungguminasa mengalami hambatan dalam proses motorik kasar, kurang mampu melakukan keseimbangan, ketepatan dan koordinasi. Sehingga diperlukan adanya stimulus agar kemampuannya dapat optimal dengan dilatihnya motorik kasar melalui game loncat bowling dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, juga dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan anak yang lain.

Dalam kurikulum pembelajaran anak usia dini, salah satu tingkat pencapaian perkembangan yang tercantum dalam PERMENDIKBUD No. 137 Tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini untuk tingkat usia 5-6 tahun melempar secara terarah dan ketepatan erta koordinasinya sudah baik, sehingga anak pada usia tersebut sudah mampu melakukan gerakan tubuh menggunakan otot bahu, tangan dan kaki.

Berdasarkan hasil observasi pada Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguminasa kelompok B yang dilakukan selama 2 kali mulai tanggal 13-14 Oktober 2021 menemukan bahwa, kemampuan motorik kasar mengalami permasalahan, anak belum mampu melempar bola tepat pada sasaran, serta pada saat melompat belum mampu menjaga keseimbangan dan koordinasi dengan baik serta beberapa hal yang berhubungan dengan kemampuan motorik kasar. Hal ini dapat dilihat dari 12 peserta didik dengan rincian, sebanyak 10 peserta didik dinyatakan kemampuan motorik kasarnya yang masih belum berkembang. Terlihat dengan belum mampu melempar bola tepat pada sasaran dan pada saat melakukan lompatan masih belum bisa menjaga keseimbangan. Sedangkan sebanyak 2 peserta didik yang telah berkembang kemampuan motorik kasarnya tetapi kadangkala masih membutuhkan bantuan pendidik. Dengan beberapa kemampuan motorik kasar yang belum berkembang dari peserta didik, maka pendidik menemukan salah satu permainan yang mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar tersebut yaitu Game Loncat Bowling. Game Loncat Bowling diharapkan mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar, game loncat bowling kali ini menggunakan pemanfaatan. Game ini di modifikasi dengan ditambahnya melompat sebelum melakukan permainan, yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan dalam hal kemampuan peserta didik.

Hipotesis tindakan dalam penelitian yang dilakukan ini yaitu jika Game loncat bowling di terapkan maka peserta didik akan mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguminasa Kecamatan Batang Kaluku Kabupaten Gowa.

METODE

Dalam penelitian ini, penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Supriyadi menjelaskan lebih jauh lagi tentang *classroom action research* (CAR) adalah kegiatan meneliti yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. (Chairunnisa, 2017)

Tindakan kelas (PTK) adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya (metode, pendekatan, penggunaan media, teknik evaluasi, dsb). Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (*classroom actiod research*) yang pada penelitian ini memiliki siklus dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Sehingga dapat dipahami bahwa penelitian tindakan kelas yaitu sebuah kegiatan yang dilakukan tenaga pendidik dalam meningkatkan kualitas pendidikan atau pembelajaran di kelas maupun sekolah serta bertujuan untuk memecahkan masalah yang terjadi di kelas.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu : lembar observasi/lembar penilaian yang berisi hal-hal yang akan diteliti oleh sang peneliti dan berhubungan tentang kegiatan pembelajaran untuk melihat sejauh mana perkembangan pada anak. Dokumentasi dengan handphone/kamera, yang akan digunakan untuk dokumentasi proses dan hasil kegiatan pembelajaran.

Data adalah catatan penilaian, baik yang berupa fakta maupun angka-angka. Data yang diperoleh dan dikumpulkan dianalisis terlebih dahulu. Analisis dilakukan untuk membuktikan ada tidaknya perbaikan yang diperoleh setelah dilakukannya tindakan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu peneliti menggunakan analisis kuantitatif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar melalui game loncat bowling. Rumus yang digunakan dalam analisis data kuantitatif sederhana untuk mencari persentase, yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya (skor)

N : jumlah presentase/jumlah banyaknya individu/indikator

Pada pembelajaran ini dengan menggunakan media game loncat bowling terjadi perubahan perilaku setelah mengikuti pembelajaran yang telah dilihat dari data melalui observasi pengamatan anak ke arah perubahan yang positif pada analisis data tes kemampuan motorik kasar anak disajikan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Presentase

No	Kritetria	Presentase
1	BSB(Berkembang Sangat Baik)	76%-100%
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51%-75%
3	MB (Mulai Berkembang)	26%-50%
4	BB (Belum Berkembang)	0-25%

HASIL

Berdasarkan hasil pegamatan dan hasil dari proses pembelajaran pada siklus 1, peserta didik yang telah mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan ialah dengan persentase sebesar 40% ini dapat dilihat bahwa belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian. Maka perlu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II. Pada siklus II peneliti akan melakukan perbaikan

dengan menambahkan spiker dan musik sehingga anak semakin semangat dan senang dalam melakukan game loncat bowling.

Pada siklus II sudah terlihat semakin adanya peningkatan kemampuan kognitif dalam hal bagaimana cara untuk melakukan lemparan bola bowling dengan baik yang motorik kasar (indikator 1). Dan pada pertemuan II siklus II kegiatan game loncat bowling, peserta didik telah mampu melakukan koordinasi, ketepatan dan melakukan kegiatan permainan fisi dengan baik.

Dari data pada siklus II di atas dapat diperoleh hasil bahwa peserta didik pada kriteria Belum Berkembang tidak ada dan dengan persentase 0%. Sedangkan peserta didik yang telah mampu mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik dengan total peserta didik 8 dan dengan persentase 83%. Dari hasil observasi dapat dilihat bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar didapat peserta didik pada pertemuan II yang telah mengalami peningkatan dari indikator penilaian yang ditetapkan. Kemampuan motorik kasar yang berkaitan dengan game loncat bowling.

Dari data di atas, dapat dilihat pada siklus I, peserta didik secara keseluruhan telah mencapai Mulai Berkembang (40%). Pada siklus I berada pada kriteria Mulai Berkembang dan belum mampu mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 75% dari jumlah peserta didik. Sedangkan pada data siklus II, peserta didik telah memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik dengan capaian persentase 56%. Dari data yang telah diperoleh dari siklus II yaitu dengan persentase 80% dari jumlah peserta didik atau dengan total peserta didik yang berjumlah 12 orang, dengan kata lain telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap peserta didik, diketahui bahwa telah memperoleh hasil yang telah mengalami peningkatan yang pesat setelah dilakukannya hingga siklus II. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian bahwa mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar dengan pencapaian persentase pada siklus II yaitu 80%. Setelah dilakukannya penelitian dan menemukan hasil akhir bahwa *Game Loncat Bowling* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguminasa.

Tabel 2. Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik

Siklus	Persentase tertinggi	Kriteria
Siklus I	40%	Mulai Berkembang
Siklus II	80%	Berkembang Sangat Baik

Dari hasil penelitian yang menunjukkan kemampuan motorik kasar peserta didik pada kondisi awal yaitu 28% hingga siklus II 80% telah mengalami peningkatan. Dengan Rincian kondisi awal 28%, pada siklus I 40% dan siklus II 80%. Dan telah mencapai target capaian indikator keberhasilan.

PEMBAHASAN

Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri II siklus. Setiap siklus memiliki empat tindakan yaitu: perencanaan, pelaksanaan/tindakan/observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari II siklus yaitu siklus I dan siklus II. Dalam satu siklus dilaksanakan dalam II pertemuan. Siklus II merupakan langkah yang dilakukan dalam memperbaiki masalah yang ada pada siklus I, sehingga diperoleh hasil yang meningkat pada setiap pertemuan yang dilaksanakan sehingga mencapai target keberhasilan yang diharapkan.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan (observasi) untuk mengetahui sejauh mana masalah yang timbul pada kemampuan motorik kasar anak di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal II. proses observasi sangatlah diperlukan agar pemberian tindakan perbaikan khususnya pada kemampuan motorik kasar dapat memberikan hasil yang tepat dan bermanfaat bagi anak didik maupun guru. Berikut paparan tindakan pada Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa rata-rata anak kelompok B belum dapat melempar bola secara terarah dari jarak lemparan 5 meter. Kemampuan melempar anak yang belum baik diduga karena pemberian ,latihan dan stimulus masih belum diberikan dengan maksimal, sehingga anak belum bisa melakukan lemparan menggunakan bola dengan baik.

Game loncat bowling ini dirancang dengan tujuan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan motorik kasar anak. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung anak-anak dapat meningkatkan ketrampilan tubuh serta mampu melatih koordinasi, keseimbangan dan ketepatan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Bambang Sujiono (2005:2.11) bahwa fungsi dari pengembangan fisik motorik adalah mengontrol gerakan tubuh serta dapat melatih ketrampilan tubuh anak.

Pada pertemuan siklus sudah terlihat mulai sedikit meningkat tetapi belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang diharapkan karena masih banyak anak yang belum bisa melakukan lemparan dengan benar. Bola yang seharusnya dilempar kearah tim, justru anak melakukan lemparan dengan mengarah kesamping kanan, kiri, dan bahkan ada anak yang melakukan lemparan mengarah ke atas sehingga bola tidak tepat mengenai sasaran. Pada siklus I ini muncul permasalahan yang menghambat, di antaranya anak masih kurang asyik dalam melakukan pembelajaran melalui game loncat bowling. Sehingga hasil observasi pada Siklus I dapat dilihat pada peningkatan persentase rata-rata anak yaitu 41%, berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti sehingga akan dilanjutkan pada siklus ke II.

Pada pelaksanaan siklus II ini terjadi peningkatan pada permasalahan yang timbul pada siklus I, anak sudah menikmati dan merasa senang pada saat melakukan game loncat bowling, karena peneliti sudah menambahkan sound sistem dan musik sehingga anak merasa semangat dan senang pada saat melakukan game loncat bowling, anak sudah mulai mampu melakukan gerakan lempara, loncatan dan menaati aturan-aturan dalam permainan. Bahkan beberapa anak sudah terlihat sangat mampu dalam melakukan lemparan, loncatan dengan sangat baik sehingga mendapat Kriteria Berkembang Sangat Baik (80%)

Data yang diperoleh dari siklus II anak yang memperoleh kriteria Berkembang sangat baik berjumlah 8 orang , dan pada jumlah kriterian Berkembang Sesuai Harapan berjumlah 4 anak. Peningkatan yang terjadi pada siklus II ini telah mencapai indikator keberhasilan yang telah diharapkan oleh peneliti sehingga diputuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian tentang penerapan permainan game loncat bowling dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada peserta didik pada kelompok b di tk aisyiyah bustanul athfal ii cabang sungguminasa, kecamatan batang kaluku kabupaten gowa. Dari tujuan ini telah didapat dan telah mampu dibuktikan bahwa game loncat bowling mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar pada peserta didik di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguminasa Kecamatan Batang Kaluku Kabupaten Gowa. Hal ini mampu dibuktikan dengan telah meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan perincian kondisi awal memiliki persentase sebesar 28% dan pada siklus ii telah mencapai 80%.

Dari beberapa kekurangan dan hasil yang ditemukan maka peneliti mengharapakan kepada peneliti berikutnya untuk mengadakan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kemampuan motorik kasar, permainan Game Loncat Bowling lebih dikenal oleh para pendidik dan dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin dalam hal pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto.2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group

- AngganiSudono. (1995). *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Departemen pendidikan dan Kebudayaan.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT Rikena Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Rineka cipta.
- Arikunto, SuharsimiDkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- B.E.F Montolutu. (2005). *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Bambang Sujiono. (2005). *Metode Pengembangan Fisik Motorik Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bredenkamp dan Cople, (2004: 5.4) *Developmentally appropriate practice in early childhood programs. Washington, D.C: A 1996-97 NAEYC Comprehensive Membership Benefit. National Association for the Education of Young Children. Retrieved from <https://www.naeyc.org/sites/default/files/globallyshared/downloads/PDFs/resources/position-statements/PSDAP.pdf>*
- Depdiknas.(2008). *Model Pengembangan Motorik Anak*. Jakarta: Bagian Proyek Olahraga Masyarakat, Direktorat Olahraga Masyarakat.
- Desmita.(2007) *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dharmamulya, Sukirmandkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta :Penerbitkepel Press Puri arsita A-6.
- Diakses Dari[Http:library.um.ac.id/ptk/index.php?mod.cri](http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod.cri) Tanggal 13 agustus 2013 pukul 17.16
- Gallahue dan Ozmun, (2006: 17) *Selected Factor Affecting Motor Development In:understanding Motor Development: Infants.Children, Aldolencents. Adultwith Power Web 6thed ; Pp: 78-74. New York: Mac Graw Hill.*
- Gerungan,W.A. 1996. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Eresco
- GinanjarAsmasubrata.(2012). *Serba Tahu Dunia Olahraga*. Surabaya: Dafa Publishing
- H.Stricland, Robert. (1999). *Bowling* (Terjemahan :EriDesmarini Nasution). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hurlock, B. Elizabet. (1997). *Perkembangan Anak Jilid II* (Terjemahan :MedMelitasariTjanrasa bad MuchlihahZarkasih). Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, ellyRakhmawati. 2011. *Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Jurnal Penelitian PAUDIA, vo. 1 no. 1 (<http://ortalgaruda.org>). Diakses 15 Agustus 2021 pukul 12.00 WITA.
- Jubaedah. (2011). *Penerapan Permainan BowlingUntukMeningkatkan Kemampuan BerhitungAnak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan XIV SumberagungGratiPasuruan*.
- Kamtini dan HusniWardi. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Maimunah Hasan. (2010). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Maryanti.dkk. 2011.*Buku Ajar Neonatus Bayi dan Balita*.Jakarta : Penerbit Trans Info Media
- Masitoh, dkk.(2005). *Pendekatan Belajar Aktifdi Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan PendidikanNasional.
- Mayke T. Sugianto. (1995). *Bermain Mainan, Dan Permainan*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.
- MS. Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Ketrampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Muhajir.(2004). *Pendidikan Jasmani Teori dan Praktek*. Jakarta: Erlangga.
- Slamet Suyanto (2005: 51). *Konsep DasarPendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- SuharsimiArikunto.(2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Renika Cipta.
- Sumantri, (2005: 4). *Pengembangan Ketrampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan
- Susilo, dkk.(2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Bayu Media.
- U.Z. Mikdar. (2006). *Hidup Sehat:Nilai Inti Berolahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana PrendaMedia Group.
- Wira Indra Satya.(2006). *Membangun KebugaranJasmaniDan Kecerdasan Melalui Bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- YudhaSaputra dan Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Koopertif untuk Meningkatkan Ketrampilan Anak TK*. Jakarta
- Zulkifli (dalam Samsudin, 2008: 11) *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*.Jakarta: Media Group

