



PENGEMBANGAN PERMAINAN ENGKLEK GEOMETRI PADA PEMBELAJARAN MOTORIK KASAR SISWA KELOMPOK B

Afin Fitani

TK Muslimat 8 Singosari
Email : afinfitani@gmail.com

Abstract: Engklek geometri game a develop gross motor abilities in kindergarten. The research objective is to produce a engklek geometri game in the physical learning motor gross is easy, fun and save for children. The percentages of quantitative data analysis results are 91,18% child easy to do of engklek geometri game, 100% the engklek geometri save for children, and 92,5% children feel happy to play engklek geometri game, with 90% of result that is qualified in valid category (*feasible*). Based on the research result can be concluded that the game is easy fun and save to play, so this product without any revision again, so that final product that can be used as an active child, not boring, fun in the learning gross motor activities.

Keywords: engklek geometri game, gross motor

Abstrak: Permainan engklek geometri untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan permainan engklek geometri dalam pembelajaran motorik kasar yang mudah, menyenangkan dan aman untuk anak. Hasil presentase data kuantitatif 91,18 % anak mudah melakukan permainan tersebut, 100% permainan engklek geometri aman untuk anak, dan 92,5 % anak merasa senang bermain engklek geometri, dengan 90% hasil yang menyatakan bahwa permainan tersebut valid (*feasible*). Berdasarkan kajian penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan ini mudah, menyenangkan dan aman untuk dimainkan, sehingga produk ini tidak memerlukan revisi lagi dan produk dapat digunakan untuk pembelajaran motorik kasar yang aktif, menyenangkan dan tidak membosankan.

Kata Kunci: permainan engklek geometri, motorik kasar

Pada usia 5-6 tahun anak sedang berada dalam proses perkembangan. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 tahun 2003 Tentang pendidikan nasional BAB 1 ayat 14). Anak berusia 5-6 tahun seringkali di katakan sebagai masa emas karena pada masa ini anak dapat berkembang secara optimal, seperti perkembangan fisik motorik. Masa ini sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan anak terutama pada perkembangan pada periode berikutnya hingga masa dewasa (Busthomi:2002:16).

Untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, guru harus memahami pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini. Bermain merupakan satu-satunya pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini. Melalui bermain guru dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, begitu juga pada aspek perkembangan fisik motorik khususnya kemampuan motorik kasar.

Pada kemampuan motorik kasar anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Pembelajaran motorik kasar juga bertujuan melatih kekuatan kaki anak, keseimbangan anak, melatih kelincahan anak, serta melatih koordinasi tangan dan mata. Menurut Soetjiningsih (2010:186) masa kanak-kanak awal merupakan masa dimana anak-anak senang bergerak. Sehingga anak perlu mendapatkan stimulasi yang berkaitan untuk mengembangkan ketrampilan yang berkaitan dengan aktivitas gerakannya, khususnya ketrampilan motorik kasar.

Saat terjaga hampir seluruh waktunya digunakan untuk bergerak seperti melompat, berlari, memanjat, menaiki tangga, bergelantung, dan menggambar. Banyak manfaat pengembangan fisik motorik anak dan tentunya memerlukan arahan yang tepat dari guru di sekolah, selain dari orang tua anak itu sendiri. Seorang guru perlu memiliki ketrampilan untuk merangsang minat anak untuk melakukan berbagai gerak dan keterampilan olah fisik yang kelak dapat membantu anak-anak berkembang menjadi pribadi yang mandiri, sehat dan cerdas.

Permainan “engklek geometri” merupakan suatu permainan yang dapat melatih ketrampilan motorik kasar anak, dan diharapkan mudah, menyenangkan serta tidak membahayakan bagi anak, dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran fisik motorik. Kegiatan yang terdiri dari melompat, dilaksanakan dalam bentuk permainan, bentuk geometrinya terbuat dari busa hati berwarna pink, biru dan orange.

Engklek Geometri dapat mengembangkan motorik kasar anak seperti anak dapat menjaga keseimbangan, dapat melatih kekuatan otot kaki, dapat melatih ketepatan melempar anak, dan melatih anak melompat. Menurut Soetjiningsih (2012:5) bahwa implikasi dalam optimasi perkembangan anak adalah semua aspek perkembangan individu, antara lain fisik, kognitif, emosi, sosial, moral perlu diperhatikan dan dikembangkan karena semuanya penting dan saling mempengaruhi.

Sehubungan dengan itu permainan “Engklek Geometri” diharapkan dapat membantu mengembangkan motorik kasar anak, mengembangkan sosial emosional anak, mengembangkan kognitif anak, perkembangan bahasa anak serta perkembangan nilai agama dan moral. Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Permainan merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurut (Kartono, 2007:116) permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri oleh tujuan. Maksud dari tujuan yaitu melakukan gerakan dalam perbuatan itu sendiri dan berlangsung secara tidak sadar. Gerakan-gerakan tersebut dilakukan demi gerakan itu sendiri, dalam iklim psikis bermain-main yang mengasikkan dan menyenangkan hati. Gerak-gerak permainan anak itu disebabkan oleh: (1) kelebihan tenaga yang terdapat pada dirinya dan kemudian hari digerakkan, (2) dorongan belajar guna melatih semua fungsi jasmani dan rohani.

Gerak fisik motorik pada permainan itu antara lain, berupa: menerjang, memukul-mukul, menyembur-nyembur, merangkak, meluncur, melempar, menggores, menyobek-nyobek kertas, meremas, duduk, berdiri, berlari, dan lain-lain. Intensitas gerak permainan bergantung pada besarnya tenaga anak terutama pada kelebihan tenaganya. Oleh karena kegiatan belajar mengajar untuk mengembangkan kemampuan fisikmotorik anak sangat penting, maka perlu diupayakan kegiatan belajar mengajar menggunakan aktivitas bermain yang menarik dan menyenangkan. Permainan Engklek Geometri dikembangkan untuk mengembangkan aspek fisik motorik kasar anak kelompok B.

Engklek geometri terdiri dari beberapa bentuk geometri seperti lingkaran, persegi dan segitiga. Keegiatannya meliputi melempar dan melompati geometri menggunakan satu kaki. Dari kegiatan yang dilakukan saat bermain Engklek Geometri anak dapat melatih kekuatan kaki, dapat melatih keseimbangan, dapat melatih koordinasi, dapat melatih ketepatan dan dapat melatih kelincahan. Bahan alas yang digunakan dari busa hati yang tidak licin dan aman bagi anak.

Engklek geometri dibuat dari busa hati yang berwarna-warni terdiri dari warna pink, biru dan hitam yang diharapkan menarik dan membuat anak senang memainkan permainan engklek geometri. Manfaat permainan Engklek Geometri adalah mengembangkan aspek fisik motorik kasar yang dapat berkembang melalui kegiatan yang ada pada permainan engklek geometri. Aktivitas dari permainan engklek geometri adalah sebagai berikut : a) Melempar gico/gaco ke salah satu geometri. dapat melatih ketepatan anak saat melempar pada sasaran. b) Melompat menggunakan satu kaki dari geometri satu ke geometri yang lain.

Tujuan permainan engklek geometri dapat melatih keseimbangan anak saat berdiri dengan satu kaki dan kekuatan kaki saat anak melompat serta dapat melatih kelincahan saat anak telah melewati seluruh geometri dan akan bergantian dengan temannya. c) Dalam permainan, semua pemain harus mengikuti peraturan yang telah dijelaskan oleh guru. d) Pemain dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok berisi 6 orang anak. e) Anak melempar gico/gaco di beri kesempatan 3 kali apabila anak tidak tepat dalam melempar. f) Anak melompati alas geometri menggunakan satu kaki. g) Anak harus kembali ke start dengan cara yang sama ketika anak sudah melompati semua geometri. h) Anak mengambil gico/gaco yang telah di lempar dan mengambil kartu gambar sesuai dengan geometri tempat gico/ gaco yang di lempar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang menghasilkan suatu produk berupa permainan Engklek Geometri menggunakan pedoman model penelitian dan pengembang dari Borg and Gall (1983) yang menggunakan sepuluh langkah. Namun setiap pengembang tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat berdasarkan kondisi khusus yang dihadapi dalam proses pengembangan, peneliti juga dapat melakukan modifikasi dari langkah-langkah yang diketahui berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang terbaik (Ardhana, 2002:9). Oleh karena penelitian dan pengembangan permainan engklek geometri

dilakukan uji coba pada satu sekolah dengan subjek berjumlah 38 orang anak, maka langkah ke delapan hingga kesepuluh tidak dilakukan.

Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi: 1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi melalui wawancara terhadap guru dan observasi kegiatan yang dilakukan anak di TK Muslimat 8 Singosari. 2) Melakukan perencanaan rancangan produk permainan engklekgeometri untuk pembelajaran aspek fisik motorik kasar, dilanjutkan dengan evaluasi dari 3 orang ahli yang terdiri dari ahli pendidikan anak usia dini, ahli fisik motorik kasar dan ahli permainan. 3) Mengembangkan bentuk produk awal berupa permainan engklekgeometrisesuai dengan hasil evaluasi dan saran-saran dari para ahli. 4) Melakukan uji coba kelompok kecil terhadap 6 anak kelompok B TK Muslimat 8 Singosari. 5) Melakukan revisi terhadap produk awal berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil. 6) Melakukan uji coba lapangan dalam skala yang lebih besar, yaitu pada 38 anak kelompok B dengan mengujicobakan hasil revisi produk pertama. 7) Melakukan revisi produk uji coba lapangan dengan memperbaiki dan menyempurnakan produk berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji coba lapangan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini serta evaluasi para ahli untuk uji coba adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif berupa persentase. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis pengumpulan data dari para ahli dengan menggunakan data kualitatif. Data diperoleh dari ahli pendidikan anak usia dini, ahli fisik motorik anak usia dini, dan ahli permainan berupa saran dan masukan yang digunakan untuk merevisi rancangan produk. Analisis kuantitatif berupa persentase digunakan untuk mempersentase hasil pengumpulan data pada penelitian awal (analisis kebutuhan dari para ahli), hasil uji coba kelompok kecil dan hasil uji coba lapangan (kelompok besar).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Kegiatan Belajar Mengajar di TK Muslimat 8 Singosari Malang Kegiatan fisik motorik kasar di TK Muslimat 8 Singosari Malang hanya dilakukan pada saat selesai kegiatan atau istirahat sehingga anak yang berkeinginan bergerak mereka akan lari, melompat, dan melempar bola, serta anak yang tidak bermain akan diam di tempat duduk. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di TK Muslimat 8 Singosari Malang, sebagian besar di dalam kelas terkait dengan pembelajaran fisik motorik halus. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Muslimat 8 Singosari Malang melalui pengamatan (observasi), di peroleh temuan sebagai berikut: (1) pada hari senin-kamis anak mengerjakan kegiatan di dalam kelas seperti kegiatan motorik halus menulis, melipat, menggunting, menempel, melipat dan mencocok, (2) hari jumat anak melakukan kegiatan motorik kasar yaitu meniru gerakan sholat dan dilanjutkan motorik halus seperti menulis huruf hijaiyah, (3) pada hari sabtu anak memiliki kegiatan motorik kasar yaitu senam irama.

Hasil wawancara terhadap salah seorang guru di TK Muslimat 8 Singosari menyatakan bahwa aktivitas bermain untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dengan permainan engklek

geometri belum pernah dilakukan di sekolah tersebut, dan guru setuju jika dikembangkan permainan engklek geometri di sekolah tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa permainan engklek geometri sebagai salah satu aktivitas bermain dalam mengembangkan kemampuan fisikmotorik anak dengan spesifikasi yaitu: 1) Gico terbuat dari kertas duplek berbentuk persegi dengan ukuran 5x5cm, 2) Alas pijakan saat melompat terbuat dari busa hati yang di bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, persegi panjang, setengah lingkaran, segi lima dan persegi serta memiliki warna biru muda, biru tua, orange dan ungu.

Adapun langkah-langkah pada pengembangan permainan engklek geometri ini yaitu pada kegiatan awal: 1) Guru mengkondisikan siswa kemudian membaca doa bersama-sama, 2) Guru mengajak siswa untuk menggerakkan badan untuk pemanasan, 3) Guru mempersiapkan alat permainan, 4) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 7 orang anak, 5) Guru mengenalkan permainan dan memberitau aturan permainan engklek geometri, 6) Guru membimbing anak saat melaksanakan kegiatan permainan engklek geometri. 7) Guru mengevaluasi kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan penilaian observasi kerja sesuai dengan indikator yang dicapai pada aspek fisik motorik kasar. Hasil pengembangan pada analisis data kuantitatif diperoleh persentase sebesar 93,3% dari ahli pendidikan anak usia dini, 81,25% dari ahli fisik motorik, dan 94,4% dari ahli permainan, dengan hasil keseluruhan sebesar 90%.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa permainan engklek geometri termasuk dalam kategori valid (layak digunakan) untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap produk awal Permainan engklek geometri diperoleh dari hasil observasi terkait dengan aspek kemudahan, kesenangan, dan keamanan anak dalam kegiatan permainan engklek geometri yang dilakukan oleh guru kelas dengan subjek 6 anak kelompok B, dengan perolehan persentase yaitu: 1) 100% anak aman melakukan permainan, 2) 83,3% anak senang melakukan permainan, 3) 83,3% anak mudah dalam melakukan permainan.

Pada uji coba lapangan (kelompok besar) dilakukan dengan menggunakan subjek 38 anak kelompok B, dengan perolehan persentase yaitu: 1) 91,18% anak mudah melakukan permainan, 2) 92,5% anak senang melakukan permainan, 3) 100% anak aman dalam melakukan permainan. Berdasarkan data hasil uji coba di atas dapat disimpulkan bahwa permainan engklek geometri dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

PENUTUP

Permainan engklek geometri merupakan salah satu permainan yang memiliki manfaat salah satunya dapat mengembangkan aspek motorik kasar anak usia dini, sejalan dengan pendapat Soetjningsih (2012:185) Anak-anak usia 2-6 tahun mengalami kemajuan pesat dalam keterampilan motorik, khususnya keterampilan motorik kasar yang melibatkan otot-otot besar, seperti berlari, melompat, memanjat (walking, hopping, jumping).

Proses penelitian dan pengembangan dimulai dari penelitian awal, pembuatan rancangan produk hingga produk akhir terselesaikan yang memerlukan beberapa revisi dari para ahli. Saran sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk mengembangkan aspek motoric kasar anak usia 5-6 tahun. Pemanfaatannya perlu mempertimbangkan situasi, usia, dan tingkat perkembangan anak. Produk ini ditujukan untuk anak kelompok B di TK Muslimat 8 Singosari, namun produk ini dapat digunakan di sekolah lain sesuai dengan materi pembelajaran yang disajikan, serta dapat diterapkan di kelas yang lebih rendah dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Sebelum disebarluaskan, sebaiknya produk ini disosialisasikan kepada pihak-pihak yang bersangkutan, seperti guru dan kepala TK.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardhana, Wayan. 2002. Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Busthomi, M yazid. 2012. Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak Usia Dini. Citra Publishing.
- Soetjningsih, Hari, Christina. 2012. Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kana-Kanak Akhir. Jakarta: Prenada.
- Kartono, Kartini. 2007. Psikologi Anak. Bandung: Penerbit Mandar Maju.