ARTIKEL

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN LOMPAT KARET PADA ANAK KELOMPOK B RA WALISONGO BESUKI TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh:

BINTI MUAWANAH
14.1.01.11.0221

Dibimbing oleh :

1. **Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi**
2. **Linda Dwiyanti, M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: BINTI MUAWANAH
NPM	: 14.1.01.11.0221
Telepon/HP	: 085608269349
Alamat Surel (Email)	: bintimuawanah45@gmail.com
Judul Artikel	: Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Karet Pada Anak Kelompok B RA Walisongo Besuki Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018
Fakultas – Program Studi	: FKIP /PG PAUD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl KH Achmad Dahlan 76 Mojoroto Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 19 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi NIDN. 0729078402	Linda Dwiyanti, M.Pd NIDN. 0707079101	Binti Muawanah NPM. 14.1.01.11.0221

KELOMPOK B RA WALISONGO BESUKI TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2017/2018

BINTI MUAWANAH
14.1.01.11.0221
FKIP-Prodi Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Email: erwinp@unpkediri.ac.id
Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd, M.Psi[1] dan Linda Dwiyanti, M.Pd[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

Berdasarkan pengamatan guru, kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Walisono Besuki Tulungagung masih memerlukan stimulus dikarenakan masih ada anak yang belum mampu menjaga keseimbangan pada kegiatan melompat, maka guru menggunakan permainan lompat karet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B RA Walisongo Besuki Tulungagung tahun pelajaran 2017/2018. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan permainan lompat karet dapat mengembangkan motorik kasar bagi anak Kelompok B RA Walisongo Besuki Tulungagung tahun pelajaran 2017/2018? Sedangkan tujuan masalahnya adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan lompat karet pada anak Kelompok B RA Walisongo Besuki Tulungagung tahun pelajaran 2017/2018 dan penelitian ini digunakan untuk memahami lebih dalam mengenai kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model penelitian Kemmis dan Mc Targgart dengan subyek penelitian 14 anak Kelompok B RA Walisongo Besuki Tulungagung tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, menggunakan teknik pengumpulan data berupa RPPM, RPPH, lembar observasi guru, dan lembar penilaian unjuk kerja untuk anak. Sebelum dilakukan tindakan permainan lompat karet kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B RA Walisongo yaitu 51,79%. Anak di nyatakan belum tuntas. Setelah dilakukan tindakan permainan lompat karet pada anak kelompok B RA Walisongo Besuki Tulungagung didapatkan data bahwa kemampuan motorik kasar anak menjadi 67,28%, pada siklus II meningkat menjadi 91,08% yang mencapai kriteria ketuntasan.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah permainan lompat karet dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B RA Walisongo Besuki Tulungagung tahun pelajaran 2017/2018, sehingga hipotesis penelitian diterima.

Kata Kunci : permainan lompat karet**,** kemampuan motorik kasar

A. Pendahuluan

Masa anak-anak dikenal sebagai masa bermain. Hampir sebagian waktu anak-anak digunakan untuk bermain. Dengan bermain itulah anak tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek sosial emosional, fisik, kognitif, bahasa, seni moral dan nilai-nilai agama (Mutiah, 2010:91).

Pendidikan Anak usia dini merupakan salah satu pendidikan yang diterapkan sejak anak di dalam kandungan sampai lahir. Jadi anak usia dini merupakan anak yang berusia antara 0-6 tahun. Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, anak usia dini adalah

anak usia 0-6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini. (Sumantri. 2010:156)

Aspek perkembangan anak dapat terbagi dalam 6 bagian besar. Satu sama lain saling mempengaruhi. Jika salah satu aspek terhambat perkembangannya, maka akan menghambat perkembangan kelima aspek lainnya. Perkembangan anak yang optimal maka keseluruhan aspek berkembang dengan baik dan sesuai dengan usia. Pola pengasuhan dan peran orang tua sangat besar dalam hal ini. Dukungan dan bantuan orang tua adalah dasar yang dapat mengoptimalkan perkembangan seluruh aspek secara optimal. Keenam aspek tumbuh kembang anak tersebut yaitu (1) Nilai agama dan Moral, (2) Fisik Motorik (kasar dan Halus), (3) Kognitif. (4) Bahasa, (5) Sosial Emosional, (6) Seni (Sumantri. 2010:159)

Berdasarkan pengamatan guru kemampuan motorik kasar anak masih memerlukan stimulus karena masih ada anak yang belum mampu melompat dengan kuat, seimbang dan lincah. Maka peneliti ingin menggunakan permainan yang dapat dilakukan anak dengan alat yang sederhana dan mudah didapat disekitar kita. Salah satu kegiatan yang diambil peneliti adalah permainan lompat karet.

Permainan lompat karet adalah permainan yang tali yang disusun dari karet gelang, ini merupakan permainan yang terbilang sangat populer sekitar tahun 70-an sampai 80-an, menjadi favorit saat "keluar main" di sekolah dan setelah mandi sore di rumah. Sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain sekaligus olahraga. Tali yang digunakan terbuat dari jalinan karet gelang yang banyak terdapat di sekitar kita (Sujiono 2008: 6.24)

Kegiatan permainan lompat karet diambil sebagai tindakan untuk mengembangkan motorik kasar anak khususnya dikarenakan Permainan lompat karet merupakan kegiatan yang dsukai oleh anak dan menyenangkan, kegiatan yang tidak memiliki resiko besar ketika melakukan. Kegiatan Permainan lompat karet akan membuat anak menjadi kuat dan lincah. Menurut (Sujiono 2008: 6.25), " kegiatan Permainan lompat karet dapat meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot-otot tungkai, meningkatkan kelentukan dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan koordinasi mata, lengan, dan tungkai kaki".

Adapun Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: " Apakah Penerapan permainan lompat karet dapat

Mengembangkan motorik kasar bagi anak Kelompok B RA Walisongo Besuki Tulungagung tahun pelajaran 2017/2018?"

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan lompat karet pada anak kelompok B RA Walisongo Besuki Tulungagung tahun pelajaran 2017/2018 dan penelitian ini digunakan untuk memahami lebih dalam mengenai kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

B. Metode penelitian

Desain penelitian ini adalah dengan menggunakan bentuk PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian tindakan adalah penelitian yang bukan menyangkut hal-hal statis, melainkan bentuk dinamis, yang menginginkan adanya perubahan ke arah yang lebih baik dari suatu praktek pendidikan yang dilakukan guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran (Arikunto, 2010:222).

Adapun subyek penelitian ini adalah anak Kelompok B RA Walisongo Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung Semester I Tahun Ajaran 2017/2018 yang berjumlah 14 anak dengan rincian 7 anak putra dan 7 anak putri.

Jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah :

1. Data tentang kemampuan melompat dengan kuat, seimbang dan lincah di Kelompok B RA Walisongo Besuki Tulungagung Semester I Tahun Ajaran 2017/2018
2. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.

Teknik pengumpulan data tentang kemampuan melompat anak di Kelompok B RA Walisongo Besuki Tulungagung Semester I Tahun Ajaran 2017/2018 adalah dengan unjuk Kerja dan observasi

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui instrumen observasi dilakukan teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (presentase yang memperoleh bintang tiga dan bintang empat) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II dan tindakan siklus III. Langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

1. Menghitung presentase anak yang mendapatkan bintang satu (☆ BB (1)), bintang dua (☆☆MB (2)), bintang tiga (☆☆☆ BSH (3)) dan bintang empat (☆☆☆☆ BSB (4)) dan menghitung distribusi frekuensi perolehan tanda bintang dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} X\ 100\%$$

P = persentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

F = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N = jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III. Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadi kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus II ketuntasan belajar/kriteria ketuntasan mininal mencapai sekurang-kurangnya 75%)

D. Hasil Dan Pembahasan

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu aspek yang penting untuk perkembangan dan pertumbuhan anak. Pertumbuhan anak usia dini sangat bergantung terhadap kemampuan motorik kasar yang dilakukannya. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 Siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Pada awal dilakukan observasi unsur yang menunjang kemampuan fisik-motorik kasar anak masih kurang baik. Ketika dilakukan pra tindakan terdapat 6 anak yang tidak mau untuk melakukan gerakan motorik kasar, kebanyakan dari mereka berlari-larian atau mengganggu teman. Anak yang mau melakukan harus dibantu oleh guru.

pembelajaran motorik kasar yang dilakukan oleh guru masih kurang menarik dan pelaksanaannya masih didalam kelas sehingga anak kurang leluasa dan masih malas-malasan untuk melakukan. Gerakan motorik kasar tidak dilakukan di awal pembelajaran, akan tetapi menyesuaikan dengan kondisi guru untuk memberikan kegiatan motorik kasar tersebut. Dengan adanya kegiatan lompat karet dalam kegiatan motorik kasar anak diharapkan mampu untuk meningkatkan kebugaran jasmani anak yaitu keseimbangan dan kelincahan.

Berdasarkan hasil observasi pra tindakan yang dilaksanakan tanggal 13 April 2018 menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak terutama komponen fisik motorik keseimbangan dan kelincahan dalam melompat anak masih kurang baik. Anak masih belum bisa membedakan antara meloncat dan melompat, beberapa anak masih menyentuh tali karet, dan terjatuh setelah melakukan, dapat disimpulkan perihal tersebut menyangkut keseimbangan dan kelincahan anak.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan Siklus I dapat terlihat perolehan anak mengalami peningkatan yaitu 10 anak atau 71% dari 14 anak berada pada kriteria seimbang dan lincah. Berdasarkan

hasil data tersebut maka dilaksanakan perbaikan tindakan selanjutnya karena belum mencapai indicator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% (12 anak) dari jumlah anak pada kriteria baik kuat dan seimbang.

Beberapa kendala yang ditemui pada Siklus I yaitu guru kurang mampu mengkondisikan anak, sehingga banyak anak yang berlarian sendiri. Kesempatan yang dimiliki anak hanya sekali. Anak yang sudah melakukan kegiatan mengganggu teman lain yang belum melakukan. Kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru dan kekuaan otot kaki anak yang belum optimal. Kendala Siklus I mampu teratasi di Siklus II. Sebelum kegiatan dilakukan anak melakukan pemanasan dengan gerakan sederhana. Agar kondusif guru memecah barisan menjadi dua barisan, dengan ketinggian tali karet 25 cm anak dan kondisi anak sudah mampu dikontrol oleh guru dan sudah kondusif seperti yang diharapkan. Anak yang sebelumnya tidak mau melakukan lompat karet, hanya mau melihat saja perlahan menjadi mau melakukan. Guru berulang kali memberikan contoh agar kekuatan anak dalam melompat optimal, dan ketika mendarat setelah melompat keseimbangan anak baik. Konsep melompat yang dirubah, motivasi serta *reward* yang diberikan ke anak untuk menunjang semangat dan tertarik terhadap kegiatan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 13 anak atau 93% dari 14 anak sudah seimbang dan lincah berada pada kriteria baik. Dari hasil yang diperoleh tersebut dapat diketahui adanya peningkatan pada kemampuan motorik kasar anak kelompok A di kelompok B RA Walisongo Besuki Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018. Pemberian *reward* pada Siklus II berupa stiker bergambar bintang sangat efektif untuk menunjang semangat dan rasa percaya diri anak untuk melakukan lompat karet. Motivasi yang diberikan juga berupa lisan kepada setiap anak sebelum maju diberi motivasi oleh guru. Berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan, Siklus I, dan Siklus II, maka diperoleh hasil peningkatan yang nilai minimal sebesar 75% dan sesuai dengan indikator yang sudah ditentukan.

D. Penutup

1. Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut :

Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Karet. Setelah dilakukan tindakan penelitian tindakan

kelas yang terdiri dari 2 siklus pada Anak Kelompok B RA Walisongo Besuki Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan prosentase dari pra tindakan sebesar 51,79%, siklus I sebesar 67,85% dan siklus II sebesar 91,08%.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa melalui permainan lompat karet dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Walisongo Besuki Tulungagung dan hipotesis diterima.

2. Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang telah di bahas, peneliti memberikan saran kepada guru Roudhotul Athfal supaya menggunakan media pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar, misal nya menggunakan permainan lompat karet.

Untuk kepala Roudhotul Athfal diharapkan memberikan kesempatan dan motivasi kepada guru untuk memanfaatkan fasilitas yang ada di RA Walisongo Besuki Tulungagung secara tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya dapat memperbaiki kelemahan pada permainan lompat karet misalnya permainan dilakukan dengan cara yang berbeda agar anak tertarik untuk melakukan permainan lompat karet

E. DAFTAR PUSTAKA

Diana Mutiah. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana

Hurlock E. B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid I* (Med Meitasari Tjandrasa. Terjemahan). Yogyakarta: Erlangga

Sujiono. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka

Suharsimi Arikunto. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sumantri. M. S. 2010. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini.* Jakarta. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Suyadi. 2010. Psikologi Belajar Anak Usia Dini. Yogyakarta : PEDAGOGIA