

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN BOLA ESTAFET PADA ANAK KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK PUSPAWANGI MAKASSAR

Haerawati

Prodi. PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

haerawati.hera96@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motorik kasar anak. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bola estafet pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Puspawangi Makassar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Fokus penelitian adalah kemampuan motorik anak terutama berlari secara terkoordinasi dan melempar secara terarah serta kegiatan permainan bola estafet. Setting penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Puspawangi, Jalan Kedamaian Selatan Blok G No 74 BTP. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A Taman Kanak-kanak Puspawangi Makassar yang terdiri dari 10 orang anak dan 1 guru. Prosedur penelitian ini dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian pada hasil observasi guru pada siklus 1 berada dikategori “Cukup” sementara pada siklus 2 berada dikategori “Baik”, pada hasil observasi anak pada siklus 1 berada dikategori “Mulai Berkembang” sementara pada siklus 2 berada dikategori “Berkembang Sesuai Harapan”.

Kata Kunci : Motorik Kasar, Permainan Bola Estafet

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak adalah masa bermain. Disebabkan oleh aktivitas anak yang senantiasa dilalui dengan kegiatan bermain. Bermain dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk aktivitas, mereka bermain ketika berjalan, mandi, memanjat, melompat, menari, menggambar, dan lain sebagainya. Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak belajar. Dapat dikatakan, anak yang bermain adalah anak yang belajar, dan anak belajar adalah anak yang bermain.

Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindra, dan seluruh anggota tubuhnya.

Perkembangan motorik anak akan lebih optimal jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan terbaik. Menurut Karel (Fikriyati: 2013), olahraga memberi manfaat bagi perkembangan motorik anak. Selain untuk perkembangan fisiknya, olahraga juga amat baik untuk perkembangan otak serta psikologis anak. Mengikutkan anak pada kelompok olahraga akan meningkatkan kesehatan fisik, psikologis serta psikososialnya. Anak menjadi senang mendapat stimulasi kreativitas yang baik untuk perkembangannya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 5-9 Februari 2018, terdapat beberapa masalah dan alasan dipilihnya lokasi penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran motorik kasar pada anak. Hal ini disebabkan kurangnya waktu pembelajaran yang melibatkan kemampuan

motorik kasar. Kegiatan fisik motorik yang dilakukan dengan pengawasan guru terutama motorik kasar tidak banyak. Bahkan senam juga tidak dilakukan. Anak-anak lebih banyak belajar di dalam kelas dan mengembangkan kemampuan motorik halus serta kemampuan lainnya, dibandingkan menghabiskan waktu di luar kelas untuk melatih kemampuan motorik kasar. Meskipun pada saat istirahat anak-anak aktif bermain di luar, namun dengan tidak adanya arahan dari guru menyebabkan kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar anak.

Perkembangan kemampuan motorik kasar anak dapat distimulasi dengan berbagai permainan, salah satunya melalui permainan bola estafet. Di Taman Kanak-kanak salah satu alat bermain anak adalah bola. Biasanya orang tua telah mengenalkan bola pada anak mereka saat anak bermain di rumah. Sehingga hampir seluruh anak telah mengenal bola sebelum

mereka memasuki jenjang pendidikan taman kanak-kanak. Tetapi, tidak semua anak mampu melakukan kegiatan bermain bola dengan baik. Selain itu, penyajian kegiatan yang merangsang perkembangan motorik kasar anak disekolah hanya sedikit dan monoton. Dengan melakukan permainan bola estafet akan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

KAJIAN PUSTAKA

1. Motorik Kasar

Secara garis besar, perkembangan fisik motorik terbagi menjadi 2, yaitu perkembangan keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Santrock (Rolina, 2012) mengatakan bahwa keterampilan motorik kasar (*gross motor skills*) meliputi kegiatan otot-otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan; dan keterampilan motorik halus (*fine motor skills*) meliputi gerakan-

gerakan menyesuaikan secara lebih halus seperti ketangkasan jari..

Mursid (2015) membagi motorik ke dalam dua bagian, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Gerakan motorik halus pada anak berkaitan dengan kegiatan meletakkan, atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan. Pada usia 4 tahun koordinasi gerakan motorik halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna. Namun anak masih mengalami kesulitan pada kegiatan menyusun balok menjadi suatu bangunan. Di usia 5-6 tahun koordinasi gerakan motorik halus berkembang pesat. Pada masa ini anak telah mampu mengoordinasikan gerakan visual motorik, seperti mengoordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan, dapat dilihat pada

saat anak menulis ataupun menggambar. Kemudian gerakan motorik kasar yang berupa koordinasi gerakan tubuh pada anak seperti merangkak, berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar dan menangkap, serta menjaga keseimbangan.

Menurut Mirroh (2013: 32), “motorik kasar adalah gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh”. Sujiono (2008) juga mengungkap bahwa motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Motorik kasar

dibutuhkan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar merupakan gerakan-gerakan yang membutuhkan koordinasi dari sebagian atau seluruh anggota tubuh.

2. Permainan Bola Estafet

Sujiono (2008: 6.22) menjelaskan bahwa bermain estafet atau beranting merupakan pengembangan gerakan lari yang banyak dilakukan dipendidikan prasekolah. Berlari merupakan kelanjutan gerak dari berjalan dan memiliki ciri khusus pada fase melayang di udara (tidak bertumpu) dari salah satu kaki. Pada usia 5 tahun, umumnya anak-anak sudah mampu menunjukkn gaya berlari yang sudah baik. Anak-anak juga

sudah mampu menunjukkan kemampuan berlarnya dengan mengubah arah dari garis yang lurus atau dengan cara jogging (menggerakkan sebagian anggota tubuh).

Sementara Priatna (2008: 20) menjelaskan bahwa lari estafet atau lari sambung adalah salah satu lari pada perlombaan atletik yang dilakukan secara bergantian. Perbedaan lari estafet dengan lari biasa ada pada jumlah pelarinya. Dalam satu regu lari sambung terdapat empat orang pelari, yaitu pelari pertama, kedua, ketiga, dan keempat. Empat orang pelari ini akan berlari sambung menyambung sampai mencapai garis *finish*. Pada nomor lari sambung ada kekhususan yang tidak akan dijumpai pada nomor pelari lain, yaitu memindahkan tongkat sambil berlari

cepat dari pelari sebelumnya ke pelari berikutnya.

Pada penelitian ini permainan bola estafet merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan bola untuk dipindahkan dengan cara berlari dari anak sebelumnya ke anak berikutnya. Bola yang digunakan merupakan bola-bola plastik. Selain bola, permainan ini juga membutuhkan *box/wadah* untuk digunakan sebagai tempat menaruh bola.

Langkah-langkah permainan bola estafet dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Syamsidah, 2013):

- 1) *Box/wadah* ditata sedemikian rupa sesuai jumlah anak.
- 2) Semua bola berjumlah 21 buah (dibuat ganjil untuk mempermudah dalam

menentukan kejuaraan) diletakkan di *box/wadah* 1.

- 3) Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang anak.
- 4) Anak-anak diatur sesuai posisi mereka, dengan berdiri, untuk kelompok A anak berdiri dikiri *box/wadah* dan kelompok B dikanan *box/wadah*.
- 5) Setelah semua anak berdiri di samping *box*, guru menjelaskan cara memainkannya yaitu:
 - a) Sebelum permainan dimulai dibuat kesepakatan bersama seperti: mengambil bola satu persatu, tidak boleh ada yang berebut, tidak boleh ada yang menangis
 - b) Setelah aba-aba dari guru, anak pertama mengambil bola di *box* 1 dan berlari

- mendekat ke *box* 2, lalu melempar bola ke dalam *box* 2 dan berdiri di samping *box*.
- c) Anak kedua mengambil bola dari *box* 2 dan berlari mendekat ke *box* 3, lalu melempar bola ke dalam *box* 3 dan berdiri di samping *box*.
- d) Anak ketiga mengambil bola dari *box* 3 dan berlari mendekat ke *box* 4, lalu melempar bola ke dalam *box* 4 dan berdiri di samping *box*.
- e) Anak keempat tidak mengambil bola di *box* 4, tetapi berlari menuju *box* 1 untuk mengambil bola, kemudian berlari menuju *box* 2, lalu melempar bola ke
- dalam *box* 2 dan berdiri disamping *box*.
- f) Begitu seterusnya, baik kelompok A maupun kelompok B sama, berlari secepatnya untuk menyelesaikan tugas, sampai bola-bola yang ada di *box* 1 habis dan terkumpul di *box* 4 dimasing-masing kelompok.
- g) Masing-masing kelompok membawa *box* 4 untuk dihitung perolehan bola yang mereka dapat.
- h) Setelah selesai, minta kelompok lain untuk melakukan permainan tersebut secara bergantian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2008), penelitian

tindakan kelas merupakan suatu pemerhatian terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan siswa. Sementara menurut Kemmis dan Mc Taggart (Daryanto,2011:3) penelitian tindakan kelas adalah “suatu refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan (guru, siswa, atau kepala sekolah) dalam situasi sosial untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran”. Penelitian tindakan kelas memiliki empat komponen dalam satu siklus, yaitu: “perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi”.

Penelitian tindakan kelas akan dilaksanakan menggunakan model desain Kemmis dan Taggart

(Sukardi: 2014). Kemmis dan Taggart menggunakan empat komponen penelitian tindakan (terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, refleksi) dimana berbentuk satu sistem spiral yang saling terkait. Kajian dilaksanakan dengan maksud untuk meningkatkan kematapan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukan serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi praktik pada pembelajaran sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan menggunakan model kolaborasi partisipasi, yang mengutamakan kerjasama dengan teman sejawat. Peneliti tidak melakukan penelitian secara sendiri melainkan dengan kerjasama bersama guru kelas.

Setting penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Puspawangi terletak di Jalan Kedamaian Selatan Blok G No 74

BTP, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Permainan bola estafet akan dilakukan di halaman sekolah.

Dalam penelitian ini yang akan menjadi subjek penelitian adalah satu orang guru yang mengajar di kelompok A dan anak didik yang berjumlah 10 orang, dengan 6 orang anak perempuan dan 4 orang anak laki-laki Taman Kanak-kanak Puspawangi Makassar pada tahun ajaran 2017/2018.

Rancangan penelitian ini secara tersusun mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif

HASIL PENELITIAN

Permainan bola estafet merupakan permainan yang dilakukan oleh anak secara berkelompok dan berpasangan serta menggunakan bola sebagai alat yang diberikan secara estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan bola estafet yang diterapkan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak selama tindakan Siklus I dan Siklus II berlangsung terbukti mampu meningkatkan indikator kemampuan motorik kasar pada anak, yaitu anak mampu berlari searah terkoordinasi serta anak mampu melakukan gerakan melempar secara terarah. Data tersebut merupakan data kualitatif yang diperoleh dari format observasi pada setiap kegiatan permainan bola estafet yang merupakan pelaksanaan

tindakan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Kemampuan motorik kasar pada anak di Taman Kanak-kanak Puspawangi Makassar menunjukkan adanya peningkatan yang sangat berarti jika dibanding pada tahap sebelum pembelajaran. Pada siklus I pertemuan I dan II. Seperti yang diungkap oleh Suratno (2005) bahwa bermain adalah dunia anak dan bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak. Melalui bermain anak memperoleh pembelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, bahasa, fisik, dan nilai moral agama. Permainan bola estafet merupakan permainan yang menyenangkan karena anak dapat bermain dengan gembira dan rasa percaya diri. Dengan adanya unsur permainan dan perlombaan, aktivitas

ini sangat diminati anak-anak. Pada siklus I pertemuan pertama aktivitas mengajar guru masuk dalam kategori “cukup”, sedangkan dalam aktivitas belajar anak ada 6 orang anak masuk ke kategori “belum berkembang” dan 4 orang anak masuk ke kategori “mulai berkembang” pada indikator melempar secara terarah. Untuk indikator berlari secara terkoordinasi sebanyak 8 orang anak masuk ke kategori “belum berkembang” dan 2 orang anak lainnya masuk ke kategori “mulai berkembang”. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan hasil, terlihat dari hasil penilaian perkembangan anak. Satu orang anak masih berada di kategori “belum berkembang”, 6 orang anak berada di kategori “mulai berkembang”, dan 3 orang anak berada dalam kategori “berkembang sesuai harapan” untuk indikator melempar secara terarah.

Sedangkan untuk indikator berlari secara terkoordinasi satu orang anak masuk ke kategori “belum berkembang”, sebanyak 8 orang anak masuk di kategori “mulai berkembang” dan 1 orang anak pada kategori “berkembang sesuai harapan”. Meskipun terdapat peningkatan pada hasil kemampuan motorik kasar anak, namun hasilnya belum mencapai 75% anak pada kategori “berkembang sesuai harapan”. Maka dari itu peneliti dan guru kelas menyimpulkan pembelajaran pada siklus I belum berhasil dan harus dilanjutkan ke siklus II. Pada pertemuan pertama siklus II sebanyak 3 orang anak berada pada kategori “mulai berkembang”, 6 orang anak berada pada kategori “berkembang sesuai harapan”, dan 1 orang anak berada pada kategori “berkembang sangat

baik” untuk indikator melakukan gerakan melempar secara terarah. Sedangkan untuk indikator berlari secara terkoordinasi sebanyak 3 orang anak berada pada kategori “mulai berkembang”, 6 orang anak berada pada kategori “berkembang sesuai harapan”, dan 1 orang anak berada pada kategori “berkembang sangat baik”. Pada siklus II untuk pertemuan kedua sebanyak 7 orang ada berada pada kategori “berkembang sesuai harapan” dan 3 orang anak berada pada kategori “berkembang sangat baik” untuk indikator melakukan gerakan melempar secara terarah. Untuk indikator berlari secara terkoordinasi sebanyak 8 orang anak berada pada kategori “berkembang sesuai harapan” dan 2 orang anak berada pada kategori “berkembang sangat baik”. Adanya

peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan permainan bola estafet ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Bambang Sujiono, dkk (2008), yaitu bermain estafet memiliki tujuan yang baik untuk anak usia dini di antaranya (1) melatih ketangkasan (2) melatih koordinasi (3) melatih kecepatan (4) melatih sikap kerjasama dan (5) melatih kelincahan. Hasil akhir dari siklus II pertemuan II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar di mana aktivitas belajar anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan aktivitas mengajar guru rata-rata baik. Pada siklus II ini keterampilan motorik kasar anak sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan peneliti yaitu mencapai 75% dari 10 anak masuk dalam kategori “berkembang sesuai harapan” dan

80% kategori “baik” pada proses mengajar guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti bahwa dengan menggunakan metode permainan bola estafet dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok A Taman Kanak-kanak Puspawangi Makassar yang dilakukan 4 (empat) kali pertemuan terbukti pada hasil observasi guru pada siklus 1 berada dikategori “Cukup” sementara pada siklus 2 berada dikategori “Baik”, pada hasil observasi anak pada siklus 1 berada dikategori “Mulai Berkembang” sementara pada siklus 2 berada dikategori “Berkembang Sesuai Harapan”.

Untuk itu dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan permainan bola estafet dapat meningkatkan

kemampuan motorik kasar anak di kelompok A Taman Kanak-kanak Puspawangi Makassar.

SARAN

Berdasarkan apa yang telah disampaikan maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah disarankan agar dapat melengkapi sarana dan prasarana dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di sekolah.
2. Kepada guru agar dapat menerapkan permainan bola estafet dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak di sekolah serta lebih aktif untuk melakukan kegiatan belajar mengajar diluar kelas.
3. Kepada orang tua agar dapat membantu anak untuk lebih

giat lagi dalam melakukan kegiatan-kegiatan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA, SLB/SDLB*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Beaty, Janice J. 2015. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Christianti, Martha. 2013. *Peran Pendidik Paud Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini Tanpa Perbedaan Gender*. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Decaprio, Richard. 2017. *Panduan Mengembangkan Kecerdasan Motorik Siswa*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Emzir, 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif &*

- Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Fikriyati, Mirroh. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Furqon, M.H. 2008. *Mendidik Anak dengan Bermain (Buku Pegangan Guru Penjas di Sekolah Dasar)*. Universitas Sebelas Maret: Surakarta.
- Hibana, S. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Mansur. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurani, Yuliani & Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan*. Jakarta: PT. Indeks.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146. 2014. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Mendiknas.
- Priatna, Eri. 2008. *Ensikloni Olahraga Atletik*. Klaten: CV Sahabat.
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Seotjningsih, Christiana Hari. 2014. *Seri Psikologi Perkembangan: Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sujiono, Bambang, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT Cipta.
- Sukardi. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Syamsidah. 2011. *Permainan Kreatif*. Yogyakarta: C.V. Andy Offset
- _____. 2013. *Permainan Bola Estafet Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, Volume II.
- Tedjasaputra, Mayke. 2007. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia