

MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI PADA KELOMPOK A

Lia Afdia

Muhammad Reza

PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
Jalan Teratai No.4 Surabaya (lia.afdia@gmail.com). (mrezta@yahoo.co.uk)

Abstract: *The purpose of this study is to improve students' skill in jumping by using game rope. This study uses action classroom research. The subject of this is group A students in TK BUDI JAYA Surabaya. Based on the result of this study, students' skill in jumping by using game rope increase from the cycle I to cycle II become 90%. It shows that playing game rope can improve students' gross motoric skill in jumping something.*

Key word : *Jummping Rope, Gross Motoric*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam melompat melalui bermain lompat tali. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah anak kelompok A TK BUDI JAYA Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan anak dalam melompat meningkat dari siklus I ke siklus II menjadi 90 %. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa bermain lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam melompat.

Kata kunci : Lompat Tali, Motorik Kasar

Taman Kanak-Kanak adalah salah satu lembaga penyelenggara pendidikan yang berfokus pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangan tersebut di bagi dalam aspek aspek perkembangan, yaitu nilai moral dan agama (pembiasaan dan pengenalan terhadap ciptaan tuhan), fisik motorik (motorik halus dan motorik kasar), bahasa (berbicara, bercerita, dan keaksaraan), kognitif (daya cipta, daya pikir, dan berhitung), sosial emosional (sikap dan perilaku). Keberadaan Taman Kanak-Kanak sangat penting, karena anak merupakan penentu pada masa datang (Permendiknas No58, 2009:6).

fisik motorik merupakan hal yang sangat penting karena dengan fisik yang kuat semua aktivitas yang sangat sederhana bagi anak dapat dilaksanakan dengan baik seperti berjalan, berlari, melompat, menuang air dan lain lain. Perkembangan motorik seorang anak tidak

selalu berjalan dengan sempurna. Oleh karena itu agar anak dapat mencapai dan melewati perkemabangannya dengan optimal, perlu diperhatikan tahapan perkembangan motorik dengan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan usia perkembangan anak. Menurut Gallahue (1997) istilah motorik (motor) itu sendiri sebenarnya merujuk pada faktor biologis dan mekanis yang mempengaruhi gerak (*movement*). Pembelajaran motorik kasar khususnya dalam hal melompat ini diajarkan kepada anak dimulai dari tahapan tali menempel ditanah sampai ke lutut. Untuk mengajarkan anak agar bisa dan tidak ragu-ragu dalam melompat, maka guru harus melakukan pembaharuan kegiatan agar anak-anak tidak bosan dalam melakukan kegiatan motorik.

Berdasarkan hasil pengamatan bahwa pelaksanaan pembelajaran Fisik Motorik di TK Budi Jaya Kecamatan Bubutan Surabaya masih rendah dan belum sampai pada tahapan yang

sesuai dengan tingkatan pencapaian yang ada di Peraturan Pemerintah No 58 tahun 2009. Ini terlihat dengan banyaknya kegiatan yang diajarkan guru kepada anak didik berupa kegiatan senam, jalan-jalan, kurangnya inovasi guru dan terbatasnya alat yang dimiliki TK Budi Jaya. Sehingga banyak anak pada kelompok A yang masih belum mampu dalam hal melompat dan berlari. Ini terlihat dari banyaknya anak yang melompat dari atas kursi seperti mereka turun dari tangga atau terlalu hati-hati.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah kegiatan bermain permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Budi Jaya Kecamatan Bubutan Surabaya?. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa bermain lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Budi Jaya Kecamatan Bubutan Surabaya.

Dengan diketahui permasalahan tersebut, penulis mencoba melakukan pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain lompat tali. Menurut Achroni (2012:71) Lompat tali merupakan permainan tradisional yang sangat populer di kalangan anak-anak era 80-an. Menurut Mulyani (2013:89) Permainan lompat tali dimainkan secara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak. Permainan lompat tali ini identik dengan anak perempuan, tetapi laki-laki juga ada yang bermain lompat tali.

Penelitian ini menggunakan kegiatan bermain lompat tali dalam melakukan pembelajaran melompat pada anak kelompok A TK Budi Jaya Kecamatan Bubutan karena bermain lompat tali dapat mengajarkan pada anak bahwa barang bekas atau karet bekas bisa digunakan sebagai permainan serta bermain lompat tali itu ada tahapan-tahapannya sehingga anak akan lebih mudah dalam melompat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti perlu melakukan penelitian pada peningkatan

kemampuan motorik kasar anak dalam melompat melalui bermain lompat tali di kelompok A TK Budi Jaya Kecamatan Bubutan Surabaya sehingga kemampuan motorik kasar khususnya melompat pada anak kelompok A dapat meningkat.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian sederhana yang dilakukan peneliti dalam rangka meningkatkan kualitas profesional guru, khususnya kualitas pembelajaran dan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Menurut Suyanto (2009:9) penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Tujuan penelitian ini untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan melakukan tindakan tertentu. Penelitian ini dilakukan di TK Budi Jaya untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui bermain permainan Tradisional lompat tali.

Lokasi penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Budi Jaya Surabaya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Februari Tahun Ajaran 2014/2015. Dalam penelitian tindakan kelas ini, yang menjadi subyek penelitian adalah anak kelompok A TK Budi Jaya Surabaya Tahun dengan jumlah anak laki-laki 7 anak dan anak perempuan 13 anak.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian dari Hopkins *The Action Research* (Muslch, 2009) yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi empat tahapan yang lazim yang meliputi (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Setiap siklus. penelitian ini dilakukan secara

berulang atau terus menerus sampai masalah yang diteliti dapat terpecahkan atau diatasi dengan baik.

Teknik yang digunakan pengumpulan data penelitian tindakan kelas ini adalah teknik statistik deskriptif. Data berupa observasi dan dokumentasi. Data observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas anak dan aktivitas kemampuan anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran motorik kasar melalui bermain lompat tali. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengamati aktivitas anak dan aktivitas kemampuan anak dalam bentuk foto kegiatan.

Untuk mengetahui apakah bermain lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, maka perlu adanya analisis data.. Analisa data dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika hasil dari siklus 1 mencapai $\geq 80\%$ dari jumlah 20 anak maka akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya yaitu siklus 2 untuk membenahi kekurangan di siklus 1 hingga mencapai rata-rata $\geq 80\%$.

HASIL

Sebelum melakukan penelitian untuk memperoleh data yang ada di lapangan, peneliti melakukan persiapan terlebih dahulu untuk mengetahui gambaran TK Budi Jaya Surabaya yang berhubungan dengan peserta didik, ketenagaan, program pembelajaran, bidang pengembangan serta sarana dan prasarana yang ada di TK tersebut. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan penelitian diawali dengan memberikan surat izin penelitian kepada kepala sekolah TK Budi Jaya Kecamatan Bubutan Surabaya. Pada kegiatan tersebut peneliti diterima dengan baik oleh kepala sekolah TK Budi Jaya Kecamatan Bubutan Surabaya dan diberikan izin untuk melakukan penelitian.

Sebelum penelitian berlangsung peneliti melakukan observasi terlebih dahulu.

Berdasarkan kegiatan observasi tersebut, kemudian peneliti mencoba menggunakan kegiatan bermain lompat tali dalam pembelajaran motorik kasar di TK Budi Jaya Surabaya. Siklus I terdiri dari 2 pertemuan. Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan RKM dan RKH pertemuan 1 dan pertemuan 2, lembar observasi dan lembar penilaian. Pada tahap pelaksanaan Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan (jum'at, 16 Januari 2015) kegiatan pembelajaran diawali dengan berbaris di depan kelas, masuk kelas berdo'a, salam dan absensi. Kemudian guru bercakap-cakap tentang tema dan kegiatan hari ini dan guru membagi menjadi 3 kelompok. Guru mengatur tempat duduk anak yang sudah ditentukan yaitu kelompok 1 yang terdiri dari 7 anak, kelompok 2 dan kelompok 3 melihat kegiatan bermain lompat tali. Pada pertemuan ke 1 hari ke 2 terdiri dari 7 anak, kelompok 1 dan 3 bermain bombik, pada pertemuan 1 hari ke 3 terdiri dari 6 anak, kelompok 2 dan 1 bermain puzzel kemudian guru menyiapkan alat dalam kegiatan bermain lompat tali.. Guru memberi arahan/aturan cara bermain lompat tali. Serta guru mendemostrasikan melompat satu kaki dan dua kaki dengan seimbang dari tahap tali menempel ditanah dan digoyang-goyangkan.

Pada kegiatan inti yaitu Anak-anak mulai melakukan kegiatan hompipa (kegiatan hompipa yaitu kegiatan yang dilakukan. Sebelum anak-anak bermain dengan membolak-balikan telapak tangan dengan bernyanyi hompipa alahiyo gambreng mak ijah pakai baju rombeng) untuk menentukan siapa yang memegang karet. Anak-anak mulai melompat satu kaki dan dua kaki dengan seimbang sampai ke 6 anak mendapat giliran melompat. Guru memberi tost dan memberi semangat pada anak-anak yang lainnya. Setelah semua kelompok 1 bermain lompat tali guru mengajak

anak-anak praktek sholat. Pada kegiatan istirahat dan pada kegiatan akhir disemua pertemuan guru meminta anak-anak yang bertugas memimpin doa mau makan, selanjutnya cuci tangan bergantian mengambil bekal dan mulai makan, dan bermain. Pada kegiatan akhir guru memberikan penguatan atau pujian dan bintang pada tangan anak-anak yang bermain lompat tali. guru dan anak-anak menyimpulkan tentang kegiatan lompat tali secara urut. Do'a, salam serta menyanyikan lagu kawan marilah pulang.

Pertemuan 2 Hari ke 1 (selasa, 20 Januari 2015) Pada kegiatan awal anak-anak berbaris dan masuk kelas, guru juga bertanya kepada anak-anak tentang kendaraan becak. Guru mengatur tempat duduk anak yang sudah ditentukan yaitu kelompok 1 yang terdiri dari 7 anak, kelompok 2 dan kelompok 3 melihat kegiatan bermain lompat tali dan bermain puzzle, Pada pertemuan ke 2 hari ke 2 terdiri dari 7 anak, kelompok 1 dan 3 bermain bombik, pada pertemuan 2 hari ke 3 terdiri dari 6 anak, kelompok 2 dan 1 bermain balok kemudian guru menyiapkan alat dalam kegiatan bermain lompat tali. Guru memberi aturan dalam bermain lompat tali. Serta guru mendemostrasikan melompat dengan cepat dan berlari sambil melompat dari tahap tali menempel ditanah dan digoyang-goyangkan.

Pada kegiatan inti yaitu Anak-anak mulai hompipa untuk menentukan siapa yang memegang karet. Anak-anak mulai melompat dengan cepat dan berlari sambil melompat sampai ke 7 anak mendapat giliran melompat. Guru memberi semangat pada anak-anak yang bermain lompat tali. Pada kegiatan istirahat dan pada kegiatan akhir disemua pertemuan guru meminta anak-anak yang bertugas memimpin doa mau makan, selanjutnya cuci tangan bergantian mengambil bekal dan mulai makan, dan bermain. Pada kegiatan akhir guru memberikan penguatan atau pujian dan bintang pada tangan anak-anak yang bermain lompat

tali. guru dan anak-anak menyimpulkan tentang kegiatan lompat tali secara urut. Do'a, salam serta menyanyikan lagu kawan marilah pulang.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil refleksi pada siklus I, terutama kekurangan yang ditemukan dalam proses pembelajaran diperbaiki di siklus II. Siklus II direncanakan dengan 2 pertemuan. Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari selasa tanggal 21 Oktober 2014. Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan RKM dan RKH pertemuan 1 dan pertemuan 2, lembar observasi dan lembar penilaian. Pada tahap pelaksanaan Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan (Sabtu, 24 Januari 2015) kegiatan awal sama dengan siklus 1. Kemudian guru bercakap-cakap tentang tema dan kegiatan hari ini dan guru membagi menjadi 3 kelompok. Guru mengatur tempat duduk anak yang sudah ditentukan yaitu kelompok 1 yang terdiri dari 7 anak bermain lompat tali, kelompok 2 menulis mobil dan kelompok 3 bermain balok. Pada pertemuan 1 hari ke 2 kelompok 2 yang terdiri dari 7 anak bermain lompat tali, kelompok 3 menulis kereta api, kelompok 1 bermain tiruan kendaraan, pada pertemuan 1 hari ke 3 kelompok 3 yang terdiri 6 anak, kelompok 1 menarik garis sesuai tempat berhentinya, kelompok 2 membuat pizza. kemudian guru menyiapkan alat dalam kegiatan bermain lompat tali.. Guru memberi arahan/aturan cara bermain lompat tali. Guru mendemostrasikan melompat satu kaki dan dua kaki dengan seimbang dari tahap tali di atas lutut. Pada kegiatan inti anak mulai melakukan kegiatan hompipa untuk menentukan siapa yang memegang karet. Anak-anak mulai melompat satu kaki dan dua kaki dengan seimbang ssampai ke 7 anak mendapat giliran melompat. Guru memberi semangat pada anak-anak yang bermain lompat tali dengan tepuk tangan dan tos ketika anak-anak selesai melompat.

Pada kegiatan istirahat dan akhir semua pertemuan sama guru menyuruh salah satu anak untuk memimpin do'a makan, cuci tangan,

makan, dan bermain. Kegiatan akhir guru memberikan stiker pada anak-anak yang bermain lompat tali. guru dan anak-anak menyimpulkan tentang kegiatan lompat tali secara urut. Do'a, salam serta menyanyikan lagu kawan marilah pulang

Pertemuan 2 Hari ke 1 (Kamis, 29 Januari 2015) guru juga bertanya kepada anak tentang kendaraan helikopter. Guru mengatur tempat duduk anak yang sudah ditentukan yaitu kelompok 1 yang terdiri 7 anak, kelompok 2 menebalkan huruf helikopter dan kelompok 3 bermain balok, Pada pertemuan 2 hari ke 2 kelompok 2 yang terdiri dari 7 anak bermain lompat tali, kelompok 3 menulis balon udara, kelompok 1 bermain tiruan kendaraan, pada pertemuan 1 hari ke 3 kelompok 3 yang terdiri 6 anak, kelompok 1 menulis polisi, kelompok 2 mewarnai polisi. Guru memberi aturan-aturan dalam bermain lompat tali, guru mendemostrasikan melompat dengan cepat dan berlari sambil melompat dengan tahapan tali di atas lutut.

Pada kegiatan inti sebelum anak-anak mulai bermain guru memberi motivasi anak-anak dengan tepuk semangat. Kemudian Anak-anak mulai melakukan kegiatan hompipa untuk menentukan siapa yang memegang karet. Anak-anak mulai melompat dengan cepat dan berlari sambil melompat sampai ke 7 anak mendapat giliran melompat. Guru memberi semangat pada anak-anak yang bermain lompat tali dengan tepuk tangan dan tos ketika anak-anak selesai melompat. Pada kegiatan istirahat dan pada kegiatan akhir disemua pertemuan guru meminta anak-anak yang bertugas memimpin doa mau makan, selanjutnya cuci tangan bergantian mengambil bekal dan mulai makan, dan bermain. Pada kegiatan akhir guru memberikan penguatan atau pujian dan bintang pada tangan anak-anak yang bermain lompat tali. guru dan anak-anak menyimpulkan tentang kegiatan lompat tali secara urut. Do'a, salam serta menyanyikan lagu kawan marilah pulang.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran motorik kasar melalui bermain lompat tali siklus II pertemuan 1 dan 2 lembar aktivitas anak mendapatkan skor 78 %, lembar aktivitas kemampuan anak mendapatkan skor 90 %, ketuntasan belajar anak mendapat skor 80%. Refleksi dari siklus 2 adalah pembelajaran dalam siklus 2 dapat meningkat dari siklus 1 dikarenakan cara guru dalam menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak, guru memberikan aturan dengan jelas dan ada pengulangan, cara guru mendemostrasikan juga berulang-ulang serta guru bisa menguasai kelas yaitu dengan cara membagi 3 kelompok dan yang terpenting guru memberikan *reward* bagi anak yang melompat dan mengikuti kegiatan dengan baik.

Hasil penelitian siklus I dan siklus II telah membuktikan bahwa bermain lompat tali dapat meningkatkan kemampuan melompat pada anak kelompok A TK Budi Jaya Kecamatan Bubutan Surabaya.

PEMBAHASAN

Pada pembelajaran siklus I masih banyak hal-hal yang harus dibenahi karena pada siklus I pertemuan 1 dan 2 masih ada 7 anak yang belum bisa melompat dengan tepat dan masih ragu-ragu. Hal-hal yang harus dibenahi pada siklus I diantaranya dalam hal pengkondisian anak, kurang pahamnya anak ketika guru mendemostrasikan, cara guru menjelaskan aturan-aturan kurang jelas dan cara mendemostrasikan guru terlalu cepat. Pada siklus I kemampuan motorik kasar anak belum berhasil memenuhi target ketuntasan belajar yaitu $\geq 80\%$. Hal ini dapat dilihat dari hasil siklus I pertemuan 1 dan 2 dimana lembar aktivitas anak mendapatkan skor 40%, kemampuan motorik kasar anak mendapat skor 65%. Karena pembelajaran dianggap gagal, maka guru melakukan siklus selanjutnya yaitu

siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang ada di siklus I.

Pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki kekurangan pada proses pembelajaran dengan menjelaskan aturan bermain dengan jelas, cara guru ketika mendemostrasikan diulang-ulang sampai anak-anak mengerti, pemberian reward kepada anak yang dapat tenang dalam bermain Pada Siklus II anak sudah berhasil dan mencapai ketuntasan belajar karena sudah dapat mencapai target $\geq 80\%$. Hal ini dapat dilihat dari lembar aktivitas anak mendapatkan skor 78%, lembar kemampuan motorik kasar anak mendapatkan skor 90%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Bermain lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok A di TK Budi Jaya Surabaya. Terbukti persentase keberhasilan kemampuan anak pada siklus 1 adalah sebesar 65% dan pada siklus 2 mencapai 90%, Sehingga proses pembelajaran pada siklus 2 kemampuan anak yang dicapai sudah dapat dikatakan berhasil meskipun ada 3 anak yang masih belum mencapai bintang 3 hal ini karena anak masih ragu-ragu dan kedua anak tersebut obesitas.

Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah dalam bermain lompat tali sebaiknya dilakukan di tempat yang luas dan karet yang digunakan pun harus dipilah-pilah agar tidak melukai anak dalam bermain. Untuk meningkatkan semangat anak dalam beraktivitas, guru hendaknya lebih sering memberikan motivasi dan *reinforcement positive* agar anak merasa dihargai dan nantinya anak merasa senang dalam melakukan aktivitas.

DAFTAR RUJUKAN

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta : Javalitera
- Mulyani, Sri. 2013 *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Jakarta Langgensari Publishing
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta : Bumi Aksara
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sujiono N, Yuliani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan jamak*. Jakarta. : Indeks