

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN LEMPAR TANGKAP BOLA DADU

Iis Trisnawati

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Universitas Cendekia Abditama

Email: iistrisnawati2505@gmail.com

Naila Attamimi

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Cendekia Abditama

Email: naila_attamimi@uca.ac.id

Received: Maret, 2022.

Accepted: April, 2022.

Published: Mei, 2022

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve motor skills in group B students of PAUDQu Al-Makki Dzikri by using the playing method, through the game of throwing and catching a dice. This research is a classroom action research (CAR). The research was carried out in two cycles, with each cycle consisting of planning, implementing actions, observing, and reflecting. The research subjects were group B PAUDQU Al-Makki Dzikri which collected 17 students. Sources of data come from teachers and students. Data collection techniques are by observation, interviews, and documentation. The validity of the data using the triangulation technique method. Data analysis used qualitative data analysis techniques and quantitative data analysis. The results showed that the use of the play method could improve children's motor skills from pre-cycle to cycle I and from cycle I to cycle II which was carried out well and effectively, this was seen from changes in aspects of motor skills in throwing and throwing more than before. The conclusion of this study is that the application of the play method can improve the motor skills of group B PAUDQU Al-Makki Dzikri.

Keyword: Children Gross Motor Skill, Throwing and Catching Ball Games, Early childhood

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik pada siswa kelompok B PAUDQu Al-Makki Dzikri dengan menggunakan metode bermain, melalui permainan lempar tangkap bola dadu. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B PAUDQU Al-Makki Dzikri yang berjumlah 17 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik

pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan teknik triangulasi metode. Analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan motorik anak dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II yang terlaksana dengan baik dan efektif, hal ini terlihat dari perubahan aspek keterampilan motorik dalam melempar dan melempar lebih dari sebelumnya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa kelompok B PAUDQu Al-Makki Dziki.

Kata kunci: Motorik Kasar Anak, Permainan Tangkap Bola Dadu

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun (Hamzah, 2020). Pada masa kanak-kanak dunia anak identik dengan keceriaan, kesenangan dan kegembiraan, sering kita dengar bahwa pada masa ini anak mengalami masa golden age atau masa keemasan dimana 80% dari otak anak sudah bekerja yang ditandai dengan perubahan pada perkembangan anak secara cepat baik fisik, kognitif, sosial emosional, nilai moral agama, bahasa. Anak-anak tidak bisa lepas dari aktifitas-aktifitas yang membuat dirinya bisa merasakan dirinya senang, mereka bisa meluapkan keceriaan, kegembiraan dan senang melalui bermain, karena dunia anak memang dunia bermain. Namun tidak sedikit orang tua mengetahui manfaat sebenarnya dari sebuah bermain, beberapa orang tua ada yang kurang bahkan tidak menyukai anaknya bermain karena bermain menurut beberapa orang tua hanya menghabiskan waktu anak sia-sia, anaknya dituntut untuk belajar dan belajar.

Padahal sejatinya anak usia dini diberikan waktu yang banyak untuk bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain sambil belajar. Pendidikan yang diberikan kepada anak sejak dini tidak seperti pendidikan yang sangat formal seperti yang orang dewasa lakukan, harus berangkat kesekolah dengan seragam, belajar secara serius, dan menaati aturan. Pembelajaran pada anak usia dini lebih menekankan pada pembiasaan pada anak dan aspek-aspek perkembangan pada anak itu sendiri. Cara yang mudah untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada usia dini adalah dengan banyak bermain seperti berlari, melompat, berguling, melempar dan menangkap (Sudirjo et al., 2018). Dalam peningkatan motorik kasar anak usia dini kelompok B akan menggunakan media bermain yang sangat mudah didapatkan dan ditemui dilapangan seperti benda-benda ringan yang tidak memberatkan anak. Media yang digunakan digunakan sebagai alat bantu untuk membantu mengembangkan agar anak memiliki kemampuan motorik, media juga berfungsi sebagai rangsang agar anak tertarik

Berdasarkan pengamatan saat proses pembelajaran motorik kasar beberapa siswa kurang mampu dalam melakukan praktik bermain dengan melempar menangkap bola. Meskipun ada beberapa anak sudah bisa melakukan gerakan lempar dan tangkap, anak masih terlihat sangat kaku pada saat melakukan dan masih membutuhkan bantuan dari guru. Kurang lebih 10% dari jumlah anak memang sudah dapat melakukan praktik melempar dan menangkap namun terlihat bahwa anak masih terlihat canggung dan kaku seperti anak belum bisa menjaga keseimbangan pada dirinya setelah melakukan gerakan. Anak juga masih melakukan gerakan dengan arahan-arahan yang diberikan oleh guru. Selain itu anak terlihat masih ragu-ragu dalam melakukan melempar maupun menangkap bola dan kurang memiliki kepercayaan diri terhadap kemampuan mereka sendiri sehingga motivasi dari guru sangat berpengaruh pada diri anak.

KAJIAN TEORI

1. Hakikat Motorik Kasar

Motorik terbagi menjadi motorik kasar dan motorik halus, motorik kasar yaitu suatu gerakan yang memerlukan banyak tenaga, dan hanya menggunakan otot besar, saraf, kematangan otot dan kontrol otak diperlukan saat melakukan gerakan tersebut (Khadijah & M, 2020).

Motorik menyebabkan terjadinya sebuah gerak, karena itu setiap penggunaan kata motorik selalu dikaitkan dengan gerak. sehingga penerapan dalam keseharian antara gerak dan motorik sering tidak dibedakan. Gerakan motorik adalah suatu kemampuan yang membutuhkan koordinasi tubuh anak, hal itu memerlukan tenaga dikarenakan dilakukan berhubungan dengan otot-otot besar pada anak.

Perkembangan pada motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Seiring dengan perkembangan fisik yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinir dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya (fina surya anggraini, n.d.).

Perkembangan motorik sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, tidak terampil menuju ke arah keterampilan yang lebih motorik yang lebih kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya penyesuaian keterampilan menyertai proses terjadinya penuaan secara bertahap (Saripudin, 2019).

Peningkatan kemampuan motorik kasar anak merupakan salah satu poin penting yang harus di perhatikan oleh pendidik dan orang tua. Anak dengan motorik kasar yang baik akan lebih mudah bergaul dengan teman-temannya. Hal ini tentu saja mempengaruhi rasa percaya diri anak saat bergaul dengan teman-temannya. Hal ini di perkuat dengan penegasan Alzena Masykouri bahwa anak dengan motorik kasar yang baik akan membuat mereka lebih lincah dan gesit. Perkembangan menjadi lebih teratur, membuat anak tampil lebih pasti. Ini akan mempersiapkan kaum muda siap untuk bersosialisasi (MUNIR et al., 2019).

a) Faktor perkembangan motorik anak usia dini

1) Perkembangan anatomis

Perkembangan anatomis anak meliputi:

- a. Tulang belulang pada masa bayi berjumlah 270 yang masih lentur, berpori dan bersambungannya longgar.
- b. Berat dan tinggi badan pada waktu lahir umumnya sekitar 12-15 kg dan 90- 120 cm.
- c. Proporsi tinggi kepala dan badan pada masa bayi dan kanak-kanak sekitar 1:4 (Rustam, 2016).

2) Perkembangan fisiologis

Perkembangan fisiologis pada anak meliputi:

- a. Otot sebagai pengontrol motorik proporsi bobotnya 1:5 pada masa bayi dan anak-anak menjadi 1:3
- b. Frekuensi denyut jantung pada masa bayi sekitar 140 permenit dengan meningkatnya usia dapat berkurang 62-63 meskipun normalnya pada orang dewasa sekitar 72.
- c. Persentase tingkat kesempurnaan perkembangan secara fungsional, dari Cortex (bagian otak) sebagai pusat susunan syaraf yang mempunyai fungsi pengontrol kegiatan organisme : infragranular (pengontrol refleks) mencapai 80%, granular (pengontrol penginderaan) mencapai 75%, supragranular (erat hubungannya dengan intelegensi) baru 50%.
- d. Keaktifan dan tingkat kematangan sekresi tubuh yang berupa : lymphatic (pembasmi bakteri, dll) aktif dan berkembang pesat sampai usia 12 tahun (Rustam, 2016).

b) Kegiatan Motorik Kasar

Aspek perkembangan yang pesat pada anak usia 5-6 tahun adalah perkembangan fisik motoriknya, proses tumbuh kembang motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak, perkembangan fisik motorik anak akan terlihat jelas melalui berbagai aktivitas gerakan dan jenis-jenis permainan yang dilakukan oleh anak (Saripudin, 2019). Mobilitas yang tinggi merupakan ciri aktif anak usia 5-6 tahun yang ingin terus bergerak, anak menyukai gerakan-gerakan sederhana seperti kemampuan dalam melompat, melempar, menangkap, menendang, berlari, berjalan dan menjijit. Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil penelitian Astutik & Fitri (2019) yang mengemukakan bahwa hakikatnya anak usia dini ingin terus bergerak. Namun kenyataannya di lapangan masih banyak anak yang mengalami perkembangan tidak sesuai dengan penambahan tingkat usianya. Tidak semua anak mendapatkan stimulasi yang tepat dan optimal dalam kebutuhan fisiknya berpengaruh pada perkembangan motorik kasar anak.

Program yang sengaja dibuat untuk diagendakan sebagai pengisi waktu anak agar anak tidak diam saja, agar anak terstimulasi dengan baik, agar perkembangan anak baik, untuk masa depan anak yang lebih baik, perlu dipupuk sedari dini, salah satunya permainan lempar tangkap bola, ada beberapa kegiatan yang meliputi permainan tersebut seperti melempar, menangkap, dan melompat.

2. Hakikat bermain anak usia dini

Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini. Dengan menggunakan strategi metode, bahan/materi, dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan dan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya.

Montessori memandang permainan sebagai "Kebutuhan batiniah" alasannya, karena bermain mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan, dan meningkatkan perkembangan anak. Konsep bermain inilah yang kemudian disebut dengan "Belajar sambil bermain". Sebagaimana dikutip oleh Suyadi, Montessori mengatakan: "Bagi anak, permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh hati, dan aktivitas spontan. Permainan sering juga dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial, bahasa dan keterampilan fisik yang baru" (Suminar, 2019).

Menurut Imam Maliki Ralibi, Bermain mencakup semua bentuk senang-senang, termasuk mainan, olahraga, bercanda, serta aktifitas lain yang mungkin tampak remeh namun dapat memberikan dampak yang begitu besar. Dalam bentuknya, bermain menanggalkan sikap serius yang berlebihan, namun bermain banyak manfaatnya, dan yang terpenting adalah perubahan (Fina Surya Anggraini, n.d.).

Pada saat bermain kita perlu mengetahui saat yang tepat bagi kita untuk melakukan atau menghentikan intervensi. Karena bila tidak memahami secara benar dan tepat, hal itu akan membuat anak frustrasi atau tidak kooperatif dan sebaliknya. Dari bahasa tubuh si anak pun kita sudah dapat mengetahui kapan mereka membutuhkan kita untuk melakukan intervensi.

Pemahaman tentang bermain juga akan membuka wawasan dan menjernihkan pendapat kita, sehingga akan dapat lebih luwes terhadap kegiatan bermain itu sendiri, dan akibatnya akan mendukung segala aspek perkembangan memberi kesempatan yang lebih banyak kepada anak-anak untuk bereksplorasi, sehingga pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami oleh anak dengan lebih mudah.

a. Tujuan Dan Manfaat Bermain Pada Anak Usia Dini

Menurut Hurlock, bermain mempunyai pengaruh bagi perkembangan pada anak usia dini, yaitu:

- 1) Perkembangan fisik, otot dan melatih seluruh bagian tubuh
- 2) Dorongan berkomunikasi dengan sesame
- 3) Penyaluran bagi energy emosional yang terpendam yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka
- 4) Sebagai sumber belajar
- 5) Rangsangan bagi kreativitas
- 6) Perkembangan wawasan diri
- 7) Standar moral
- 8) Belajar bermain sesuai peran dan jenis kelamin

Bermain pada anak usia dini membutuhkan energi yang besar maka dari itu anak membutuhkan istirahat dan makanan dengan gizi seimbang. Banyak manfaat positif yang diperoleh anak melalui kegiatan bermain, ada beberapa manfaat bermain yang dikemukakan oleh Santrok. Manfaat bermain ini berpengaruh pada aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi aspek motorik, kognitif, bahasa, sosial dan moral (Windayani et al., 2021)

b. Manfaat Bermain Pada Aspek Motorik

Manfaat pada aspek motorik saat anak melakukan gerakan. Motorik halus dan motorik kasar. Gerakan dapat menyebabkan anak bermain dan bermain menyebabkan anak menggerakkan anggota tubuhnya, oleh sebab itu anak akan melatih kemampuan otot-ototnya yang menjadikan anak kuat dan bugar. Anak yang sehat adalah anak yang aktif bergerak (Hayati1 & Khamim Zarkasih Putro, 2017).

3. Hakikat Lempar Tangkap Bola Dadu

a. Melempar

Melempar merupakan kemampuan motorik kasar tubuh bagian atas yang penting. Ada beberapa cara untuk melempar, seperti mengayun keatas, mengayun kebawah, dan melempar kesamping, baik dengan dua tangan atau satu tangan. Melempar merupakan keterampilan manipulatif yang rumit yang menggunakan satu atau dua tangan untuk melontarkan objek menjauh badan ke udara, lemparan dapat di lakukan di bawah tangan, di atas kepala, di atas lengan atau di samping sesuai dengan perkembangan normal anak. Pada usia 4 sampai 8 tahun mereka sudah dapat melempar bola dalam dua tingkat keterampilan, yaitu tingkat dasar dan matang (Djuanda & Adipura, 2020). Melempar adalah suatu gerakan dengan menggunakan tangan dan bertujuan untuk melatih kekuatan otot lengan dan bahu.

b. Menangkap

Menangkap merupakan gerakan tangan untuk menghentikan suatu benda yang menggulir di lantai atau benda yang didekatnya. Dapat juga diartikan sebagai keterampilan gerak dasar manipulasi yang melibatkan penghentian suatu benda serta mengendalikannya dengan menggunakan kedua tangannya. Pada dasarnya cara menempatkan tangan pada posisi yang efektif saat menerima benda yang melayang, dipegang dengan kedua tangan sedemikian rupa serta dapat menunjukkan pengendalian terhadap objek dimaksud.

Berdasarkan penjelasan tersebut diatas dapat disimpulkan, melempar adalah aktifitas tangan untuk mendorong suatu benda ke arah tertentu. Sedangkan menangkap adalah aktifitas tangan untuk menghentikan suatu benda yang mendekat (Djuanda & Adipura, 2020).

c. Permainan Lempar Tangkap Bola Dadu

Bola adalah benda bulat yang dibuat dari karet atau plastik untuk bermain-main, atau benda yang bentuknya

menyerupai bulatan (Ernawati Waridah & Redaksi, 2017). Dadu adalah benda berbentuk kubus yang di setiap sisinya terdapat mata dadu (berbentuk bulatan) dengan banyak berbeda-beda, yaitu dari satu mata dadu hingga enam mata dadu (Amalia, 2015).

Permainan lempar tangkap bola dadu dimainkan oleh enam orang, dari masing-masing orang berdiri membentuk lingkaran diatas kotak yang terbuat dari karton yang sudah diberi gambar angka satu sampai enam, angka adalah sebagai identitas anak saat nanti bermain. Media bola sebagai alat untuk lempar tangkap anak, media dadu sebagai alat untuk mencari angka acak yang akan didapatkan oleh anak. Setiap anak yang mendapatkan bola akan mencari angkanya dengan melemparkan dadu, angka yang didapat adalah sebagai angka seseorang yang akan menangkap lemparan bola dari sipencari angka dadu.

4. Alasan memilih bermain lempar tangkap

Sebagai orang tua maupun pendidik memiliki harapan bahwa anaknya dapat berkembang dengan baik sesuai dengan tahapan perkembangan yang semestinya akan dilalui oleh anak khususnya perkembangan motorik kasar. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah melalui metode bermain. Bagi anak-anak, bermain adalah belajar, sehingga belajar menjadi menyenangkan.

Tuntutan aspek perkembangan motorik kasar pada anak tentunya sangat banyak, setiap tahunnya anak harus melewati tahapan perkembangan fisik motorik yang selalu meningkat sejalan dengan kondisi tubuh semakin besar. Anak membutuhkan latihan-latihan khusus agar mampu mencapai tahap perkembangan. Di sini peneliti mengambil melalui bermain lempar tangkap bola dadu untuk meneliti peningkatan motorik kasar anak usia taman kanak-kanak.

METODE

Penelitian Tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian mengacu pada model Suharsimi Arikunto (Telaumbanua, 2020). Empat langkah utama dalam penelitian tindakan kelas, dari setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. dalam penelitian ni menggunakan dua kali siklus. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Deskripsi kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa

angka. Deskriptif kualitatif dimaksudkan untuk menggambarkan hasil pengamatan peneliti dan kolaborasi dengan guru kelas tentang kemampuan keseimbangan, kekuatan dan kelentukan bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain lempar tangkap bola. metode tindakan kelas alah untuk memaparkan fakta-fakta yang ada di lapangan sebagaimana mestinya untuk memecahkan masalah tentang bagaimana meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di PAUDQU Al-Makki Dzikri Panongan Tangerang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas di PAUDQu Al-Makki Dzikri di lakukan menggunakan 2 siklus untuk mengetahui hasil penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Dadu Kelompok B Di PAUDQu Al-Makki Dzikri Panongan Tangerang”. Adapun hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti, sebagai berikut.

1. Data Pra Tindakan

Pelaksanaan kegiatan pra tindakan di laksanakan pada Hari kamis, 02 Maret 2022 dengan mengumpulkan data tentang proses belajar mengajar dan proses pengembangan kegiatan motorik. bertujuan untuk mengetahui kondisi awal anak sebelum mengambil tindakan. Peneliti akan bermain lempar dan tangkap bola untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B PAUDQu Al-Makki Dzikri sebanyak 17 siswa. Kegiatan pengamatan di laksanakan pada saat kegiatan awal.

Berdasarkan hasil pengamatan pada anak kelompok B PAUDQu Al-Makki Dzikri, dapat dilihat bahwa keterampilan motorik kasar pada anak di ketahui masih rendah. Dari data observasi motorik kasar anak sebelum di lakukan tindakan menunjukkan keterampilan motorik kasar anak yang belum baik. Di lihat dari tabel motorik kasar di atas, menunjukkan bahwa hanya 24% anak mampu melempar dan menangkap bola sesuai yang di harapkan.

Dapat di simpulkan bahwa kemampuan motorik kasar yang di miliki sang anak masih rendah sebab anak kurang motivasi baik secara internal maupun eksternal, aktivitas pembelajaran yang sebelumnya di berikan di anak kurang memaksimalkan kemampuan motorik kasar pada anak.

Rendahnya kemampuan motorik kasar anak terlihat pada ketika pembelajaran anak kurang antusias dan bermalas-malasan, dari data diatas peneliti dan pengajar menemukan bahwa permasalahan yang akan dijadikan sebagai bahan untuk memilih perencanaan pada

aktivitas pembelajaran berikutnya. Adapun persoalan yang peneliti temukan sebagai berikut: (1) Sebagian besar anak kurang motivasi baik secara intern maupun ekstern, (2) Anak kurang percaya diri terhadap kemampuan diri sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu di lakukan tindakan konkret untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak supaya kemampuan anak bisa tercapai. perjuangan yg dilakukan peneliti untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah dengan melakukan aktivitas bermain lempar tangkap bola dadu di PAUDQu Al-Makki Dzikri.

Melalui tindakan yang dilakukan oleh peneliti diharapkan bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada unsur kekuatan, kelentukan serta keseimbangan melalui bermain lempar tangkap bola dadu pada anak PAUDQu Al-Makki Dzikri.

2. Hasil Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan di siklus I ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 18 Maret dan 01 April 2022 sesuai dengan musyawarah yang sudah di lakukan oleh peneliti dan pengajar sebagai kolaborator penelitian. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada aktivitas awal, penelitian ini dilakukan kurang lebih 30 menit.

a. Perencanaan

Tahapan pada siklus I mencakup aktivitas sebagai berikut:

1) Menentukan tema pembelajaran

Tema pembelajaran yang dipergunakan pada siklus I ditentukan oleh peneliti dan pengajar kelas, tema di siklus I yaitu air, udara, api sub tema air.

2) Merencanakan pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan dalam rencana kegiatan harian (RKH).

3) Mempersiapkan Instrumen Penelitian

Instrumen yg di pergunakan pada penelitian ini berupa lembar observasi yang akan di pergunakan untuk mencatat peningkatan kemampuan motorik kasar melalui bermain lempar tangkap bola akbar.

4) Menyiapkan media yg akan di gunakan

Sebelum penelitian di laksanakan peneliti menyiapkan media yang akan di pergunakan. dalam hal ini, media yg di siapkan ialah bola plastik ukuran besar yang di pergunakan anak untuk melempar serta menangkap.

5) Mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan aktivitas pembelajaran yang di lakukan berupa foto.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tema yang di sampaikan yaitu air, udara, api menggunakan sub tema api. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran di siklus I sebanyak 17 anak. Aktivitas pembelajaran yang di terapkan di kelas pada kegiatan meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain bola dadu menjadi satu bagian dengan aktivitas yang lain. Pada aplikasi penelitian siklus I peneliti berkolaborasi dengan guru kelas.

Tugas peneliti yaitu mengamati, menilai serta mendokumentasi seluruh tindakan yang di lakukan anak. Sedangkan tugas pengajar ialah melaksanakan aktivitas belajar mengajar sesuai menggunakan RKH yang di susun oleh guru dan peneliti yang telah di diskusikan sebelumnya. Pada siklus I penelitian di lakukan sebanyak satu kali pertemuan. berikut adalah deskripsi langkah-langkah aplikasi pembelajaran motorik kasar melalui bermain bola dadu.

1) Persiapan

Peneliti mempersiapkan peralatan yang akan di pergunakan ketika aktivitas penelitian melempar menangkap bola dadu. Pengajar menyampaikan penerangan pada anak apa yang perlu mereka kerjakan nanti. Alat-alat yang di pergunakan ialah bola dan dadu yang di pergunakan anak untuk praktik melempar dan menangkap guna meningkatkan kekuatan, keseimbangan dan kelentukan pada anak.

2) Pendahuluan

Sebelum memasuki aktivitas inti anak bersama guru dan peneliti melakukan gerakan-gerakan pemanasan kecil dengan menyanyi serta menari bersama gerakan-gerakan kecil supaya pada ketika kegiatan inti badan anak rileks dan tidak kaku.

3) Kegiatan Inti

Anak membuat lingkaran besar saling berurutan sesuai pijakan angka 1 sampai 6. guru lalu memberi penjelasan yang di lanjutkan pemberian contoh bermain pada anak. sesudah anak telah paham dengan penjelasan dari guru anak-anak diberi kesempatan satu per satu melempar dan menangkap bola pada teman.

Setiap anak akan menerima giliran secara berurutan sehingga anak-anak perlu berlatih kesabaran menunggu giliran menerima bola. di waktu anak melempar bola

kebanyakan anak masih terlihat kaku dan takut. Bila lemparan dan tangkapan mereka tidak tepat sasaran, sehingga banyak anak yang melakukan aktivitas melempar dan menangkap dengan kurang baik.

4) **Kegiatan Akhir**

Setelah kegiatan inti berakhir, anak membantu peneliti membereskan peralatan yang di pergunakan dan kembali ke dalam kelas untuk beristirahat sementara waktu, anak di perbolehkan meminum dan memakan bekal yang sudah anak bawa dari rumah. Anak di berikan istirahat untuk merenggangkan otot yang sudah di pergunakan untuk beraktifitas. Setelah anak selesai beristirahat kemudian di lanjutkan dengan pembelajaran inti dari sekolah.

c. **Observasi**

Selama proses pembelajaran pada siklus I berjalan dengan baik dari awal kegiatan hingga selesai, melaksanakan kegiatan akhir sesuai rencana. Setelah di jelaskan dan di deskripsikan, anak melakukan aktivitas bermain lempar tangkap bola.

Pada siklus I ini anak masih terlihat kebingungan tentang cara melempar dan menangkap bola, bahkan ada anak yang sebenarnya tidak ingin melakukan kegiatan tersebut, melainkan gurunya terus menginspirasi dan membimbing supaya anak-anak ingin melakukan aktivitas. Bermain melempar dan menangkap berdasarkan pengamatan selama observasi beberapa anak masih dalam tahap adaptasi. Beberapa anak melempar dan menangkap bola sesuka hati, belum mau mengikuti petunjuk. Peneliti dan guru memberikan bimbingan tambahan dan motivasi dalam melakukan tindakan di siklus pertama, yaitu membiarkan anak-anak melempar dan menangkap bola sendiri di bawah pantauan guru dan peneliti.

Dalam proses pembelajaran yang dilangsungkan pada siklus 1 di tanggal 18 Maret dan 01 April 2022, anak-anak menunjukkan peningkatan yang baik sesuai rencana. Menurut pengamatan sebelum tindakan dan sesudah. Data hasil pengamatan motorik kasar anak setelah di lakukan tindakan siklus I menunjukkan kemampuan anak sedikit demi sedikit meningkat dengan baik. Seperti yang terlihat dari data di atas, siswa yang mencapai kriteria atau masuk ke dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan tingkat keberhasilan 71% sampai 85% ada 11 siswa atau 65% dari 17 siswa yang

mengikuti kegiatan pada siklus I, dan 6 siswa yang masuk kedalam kategori mulai berkembang (MB) dengan tingkat keberhasilan 56% sampai 70%. Nilai rata-rata dari keseluruhan mencapai 70,59. Data di atas berdasarkan hasil observasi motorik kasar anak yang sudah di capai.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi ini di maksudkan sebagai masukan rencana yang akan di laksanakan pada siklus berikutnya. Hasil yang di peroleh pada siklus I di harapkan dapat memberikan perubahan yang signifikan pada sebuah proses pembelajaran yang lebih sesuai untuk di lakukan pada siklus II. Dalam kegiatan ini, peneliti dan wali kelas melaksanakan diskusi mengenai kegiatan yang dilaksanakan. Kendala yang muncul dapat mempengaruhi pencapaian kemampuan motorik kasar anak.

Ada beberapa masalah yang harus diselesaikan:

- 1) Anak-anak melakukan aktivitas terlalu terburu-buru
- 2) Anak cenderung tidak menghargai kemampuan temannya
- 3) Anak kurang motivasi

Temuan dari hambatan yang ada, peneliti dan guru berdiskusi guna mencari solusi untuk masalah yang ada. Solusi dari beberapa kendala tersebut antara lain:

- 1) Anak di berikan peringatan dan pengawasan.
- 2) Sebelum anak melakukan kegiatan melempar dan menangkap, guru memberi aba-aba terlebih dahulu.
- 3) Memberi anak penjelasan tentang menghargai orang lain.
- 4) Guru dan teman memberikan motivasi sebelum anak melakukan kegiatan melempar dan memilih
- 5) Anak di berikan kesempatan untuk bermain satu persatu.

3. Hasil Tindakan Siklus II

Berdasarkan refleksi Siklus I, penelitian di lanjutkan pada siklus II. Oleh karena itu, hipotesis pada Siklus II adalah melalui permainan lempar tangkap bola dadu dengan memberi setiap anak kesempatan untuk melakukan kegiatan, dan memberikan penghargaan, dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B PAUDQu Al-Makki Dzikri.

a. Perencanaan

Berdasarkan observasi dan refleksi siklus I, peneliti dan guru sebagai *partner* mendiskusikan dan mengembangkan rencana untuk penelitian siklus II. Ada perbedaan antara siklus II dan siklus I. Pada siklus II tindakan dan penghargaan yang di berikan kepada anak berubah. Program pada siklus II, anak-anak

akan memiliki kesempatan untuk melakukan kegiatan dengan cara berpasangan, anak memiliki kesempatan untuk melakukan permainan satu per satu. agar anak lebih fokus pada kegiatan.

Selain itu di akhir sesi, anak akan diberikan reward jika anak mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar, Inilah yang dilakukan para peneliti dengan memotivasi anak agar mencapai nilai yang diharapkan. Dan ini tata letak yang direncanakan termasuk:

- 1) Tentukan tema pembelajaran
Tema yang digunakan pada Siklus II disesuaikan dengan tema yang dilaksanakan oleh sekolah yaitu tema air, udara, api, subtema air.
- 2) Menyusun rencana kegiatan pembelajaran
Adapun kegiatan-kegiatan tersebut tercantum dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah terlampir.
- 3) Menyiapkan instrumen penelitian
Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tabel observasi ini akan digunakan untuk merekam keterampilan motorik kasar dengan bermain menangkap bola dadu.
- 4) Menyiapkan media yang akan digunakan
Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyiapkan media yang akan digunakan digunakan. Dalam hal ini, media yang disiapkan adalah bola plastik untuk melempar dan menangkap, pijakan berupa kertas angka 1 - 6
- 5) Menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran dan dibuat dalam bentuk foto.

Selama tahap perencanaan pelaksanaan siklus II, peneliti memasukkan beberapa perbaikan terhadap permasalahan yang ada pada pelaksanaan siklus I, perbaikan dilakukan dengan cara :

- 1) Anak diberi pengertian dan penjelasan bagaimana cara untuk melempar dan menangkap bola dengan benar.
- 2) Guru memberi motivasi agar anak tidak ragu-ragu dalam melakukan kegiatan melempar dan menangkap bola, guru juga mengajarkan anak untuk memotivasi kepada sesama teman.
- 3) Anak diberi penjelasan tentang bagaimana berkompetisi yang baik sehingga anak termotivasi dan berusaha sebaik mungkin melakukan kegiatan. Anak yang mampu melempar dan menangkap bola dengan seimbang, kuat dan lentuk akan mendapatkan *reward* pada akhir pertemuan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus II ini dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 27 Mei dan 17 Juni 2022. Dengan tema Air, Udara, Api dengan sub tema Air. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada siklus II sebanyak 17 anak. Berikut gambaran penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Persiapan

Peneliti mempersiapkan peralatan yang digunakan seperti kegiatn sebelumnya. Guru memberika penjelasan kepada anak apa yang perlu di kerjakan nanti, memberikan nasihat kepada anak untuk melakukan kegiatan dengan baik dan benar serta menjaga sikap anak.

2) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan sebelum memasuki kegiatan inti dilakukan seperti sebelumnya, anak bersama guru dan peneliti melakukan gerakan-gerakan pemanasan kecil dengan menyanyi dan menari bersama gerakan-gerakan kecil agar pada saat kegatan ini badan anak rileks dan tidak kaku.

3) Kegiatan Inti

Anak dipanggil sesuai urutan absen. Anak yang telah dipanggil menempatkan diri pada tempat yang telah disediakan. Terdapat 6 tumpuan yang memiliki jarak 3 meter. Guru kemudian memberi penjelasan yang dilanjutkan pemberian contoh bermain kepada anak, bahwa anak harus melemparkan dan menangkap bola kepada teman dan diusahakan untuk tidak keluar dari tumpuan yang sudah disediakan.

Anak diberi kesempatan satu per satu melempar dan menangkap bola. Setiap anak diberikan kesempatan melempar dan menangkap bola. Pada siklus II anak sudah dapat dikondisikan dengan baik karena pada awal sebelum kegiatan guru sudah memberikan nasihat.

4) Kegiatan Akhir

Setelah kegiatan inti berakhir anak membantu peneliti membereskan perlatan yang digunakan dan kembali kedalam kelas untuk beristirahat sebentar, anak diperbolehkan meminum bekal yang telah anak bawa dari rumah. Anak diberikan waktu istirahat untuk merenggangkan otot yang telah digunakan untuk beraktifitas.

Anak yang telah baik dalam melakukan kegiatan, diberikan *reward* karena telah berusaha melakukan kegiatan dengan baik. Anak yang belum melakukan dengan baik belum diberi *reward*, hal itu bertujuan agar anak memotivasi dirinya agar berusaha lebih baik agar mendapatkan *reward* seperti teman lainnya. Setelah anak selesai beristirahat kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran inti dari TK.

c. Observasi

Pada saat kegiatan melempar dan menangkap bola berlangsung, peneliti dan guru mengamati dan mencatat kegiatan yang telah dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Pada siklus II peningkatan hasil telah terlihat dengan hasil yang baik. Melalui tindakan yang dilaksanakan, anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya. Hasil dari pengamatan disajikan dalam bentuk tabel yaitu hasil yang diperoleh pada siklus II.

Dari data observasi kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan tindakan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat dengan baik. Dilihat dari tabel motorik kasar anak menunjukkan peningkatan yang bertahap namun pasti. Data hasil pengamatan motorik kasar anak setelah dilakukan tindakan siklus II menunjukkan kemampuan anak meningkat dengan baik.

Siswa yang mencapai kriteria atau masuk kedalam kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan tingkat keberhasilan 86% sampai 100% terdapat 6 siswa, dan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan tingkat keberhasilan 71% sampai 85% terdapat 11 siswa, namun dari 11 siswa tersebut terdapat 2 siswa yang mempunyai nilai tidak memenuhi KKM yang sudah ditentukan yaitu 75%, Nilai rata-rata dari keseluruhan mencapai 82,72. Data di atas berdasarkan hasil observasi motorik kasar anak yang sudah di capai.

d. Refleksi

Tindakan yang dilakukan pada siklus II telah menunjukkan peningkatan. Hal tersebut dapat di lihat dari jumlah skor yang diperoleh pada setiap aspek penilaian yang mengalami peningkatan. Adapun hasilnya sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan motorik kasar melalui bermain lempar tangkap bola dadu menjadikan anak bersemangat dan fokus pada proses kegiatan belajar mengajar.

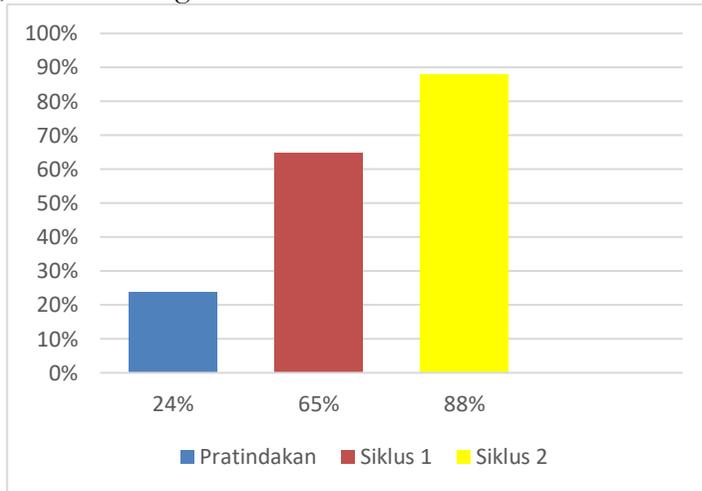
- 2) Pembelajaran melibatkan anak untuk menjadi peserta didik yang aktif dalam unjuk kerja.
- 3) Penelitian tindakan kelas dihentikan karena sudah terjadi peningkatan dalam kemandirian anak sesuai dengan kriteria keberhasilan.

4. Hasil Tindakan Siklus N

Dari data yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain lempar tangkap bola dadu pada siklus I telah meningkatkan motorik kasar, khususnya pada aspek keseimbangan, kekuatan dan kelentukan. Peningkatan pada siklus I rata-rata belum mencapai indikator keberhasilan, dan pada siklus ke II indikator keberhasilan telah tercapai dengan baik. Melalui keberhasilan tindakan yang telah diberikan diharapkan dapat membantu guru untuk menerapkan kegiatan bermain lempar tangkap bola untuk meningkatkan motorik kasar anak sehingga anak dapat mencapai kemampuan motorik dengan baik. Melalui data yang disajikan terlihat jelas bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada setiap tahapannya. Pada siklus II penelitian dihentikan karena pada tahap tersebut masing-masing anak sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%. Pada penelitian Siklus I ada 4 anak yang kemampuan melempar dan menangkapnya belum seimbang, dua anak yang kemampuan melempar menangkapnya belum kuat dan 5 anak yang kemampuan melempar dan menangkapnya belum lentuk. Dari kebanyakan anak yang belum dapat melakukan kegiatan dengan baik disebabkan oleh kurangnya konsentrasi pada diri anak dalam melakukan kegiatan, beberapa anak masih sering bersenda gurau dan mengganggu teman pada saat melakukan kegiatan. Selain hal tersebut beberapa anak juga sudah berusaha melakukan kegiatan dengan baik namun belum dapat mencapai harapan. Misalnya pada saat anak melemparkan bola anak sudah berusaha untuk melemparkan pada sasaran yaitu teman yang ada didepannya tetapi yang terjadi bola melambung terlalu keatas sehingga teman tidak dapat menerima bola dengan baik. Setelah kegiatan dilakukan berkali-kali pada Siklus I pertemuan ke 3 anak mengalami peningkatan yaitu 2 anak yang belum seimbang dalam melempar dan menangkap bola, 1 anak yang belum kuat melempar dan menangkap bola dan 1 anak yang belum lentuk dalam melempar dan menangkap bola. Anak sedikit demi sedikit mengalami peningkatan yang pasti setelah guru dan teman-teman bersama-sama saling memberikan motivasi pada setiap anak yang sedang melakukan kegiatan.

5. Perbandingan Hasil Tindakan

Berdasarkan pada hasil observasi dan refleksi yang dilakukan sebelum tindakan dan selama tindakan siklus I dan siklus II, diperoleh peningkatan pada setiap indikator yang diamati. Peningkatan dapat dilihat pada tabel kemampuan motorik kasar sebelum tindakan, siklus I, siklus II sebagai berikut:



Berdasarkan grafik kemampuan motorik kasar tersebut dapat di lihat bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat secara bertahap, di mana pada kemampuan awal anak hanya 24% anak yang kemampuan motorik kasarnya sudah baik, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 65%, setelah diberikan kesempatan satu persatu pada anak untuk melakukan kegiatan melempar dan menangkap bola pada siklus II meningkat menjadi 88%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui permainan lempar tangkap bola dadu yang telah dilakukan, dengan cara memberi motivasi dan memberikan kesempatan kepada anak kelompok B PAUDQu Al-Makki Dzikri, Panongan, Tangerang, untuk melakukan kegiatan satu persatu. Berdasarkan hasil data observasi dan dokumentasi yang diperoleh pada setiap siklusnya, dapat dikatakan bahwa peningkatan keterampilan motorik kasar sudah optimal. Seperti yang terlihat, pada kondisi awal sebelum adanya tindakan menunjukkan keterampilan motorik kasar anak yang belum baik. Di lihat dari tabel motorik kasar, menunjukkan bahwa hanya 24% atau 4

anak yang mampu melempar dan menangkap bola sesuai yang di harapkan. Setelah melakukan pra tindakan, di lanjut dengan tindakan siklus I dan siklus II, dan mengalami peningkatan. Pada kemampuan motorik dalam kegiatan lempar tangkap bola di siklus I terdapat 65% atau 11 anak, lalu di siklus II meningkat menjadi 88% atau 15 anak mampu melempar dan menangkap bola dengan sangat baik. Sehingga kegiatan pembelajaran motorik dikatakan berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

BIBLIOGRAPHY

- Dr. Khadijah, M. A., & M, N. A. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Prenada Media.
- Ernawati Waridah, S. S., & Redaksi, T. (2017). *Kamus Bahasa Indonesia*. Bmedia.
- Fina Surya Anggraini, (N.D.). *Perkembangan Motorik Aud*. Guepedia.
- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. ain Pontianak Press.
- Hayati1, S. N., & Khamim Zarkasih Putro2. (2017). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *tqan*, 7(1), 1–187.
- Munir, Z., Yulisyowati, Y., & Virana, H. (2019). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Dan Halus Usia Pra Sekolah*. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 7(1).
- Niken Septantiningtyas, M. P., Jailani, M. D., & Husain, W. M. (2019). *Ptk (Penelitian Tindakan Kelas)*. Penerbit Lakeisha.
- Puspitasari, . & Others. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini: Perspektif Dosen Paud Perguruan Tinggi Muhammadiyah*. Edu Publisher.
- Rustam, S. P. M. P. K. (2016). *Psikologi Perkembangan*. Pustaka Rumah Aloy.
- Saripudin, A. (2019). *Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. *Equalita: Jurnal Pusat Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114. <https://doi.org/10.24235/Equalita.V1i1.5161>
- Sri Kurnianingsih, D. (N.D.). *Matematika : - Jilid 2a/Ips*. Esis.
- Sudirjo, E., Alif, M. N., & Saptani, E. (2018). *Pertumbuhan Dan Perkembangan Motorik: Konsep Perkembangan Dan Pertumbuhan Fisik Dan Gerak Manusia*. Upi Sumedang Press.
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Airlangga University Press.
- Telaumbanua, S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Bagi Pembelajar Bahasa*. Penerbit Lakeisha.
- Windayani, N. L. ., & Others. (2021). *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Iis Trisnawati, Naila Attamimi