

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MOTORIK MELALUI KEGIATAN BERMAIN DI TAMAN-KANAK-KANAK BINA ANAPRASA KARANGANYAR PAITON PROBOLINGGO TAHUN PELAJARAN 2016

Fitriyah B

Universitas Negeri Malang
E-mail: fitrybalqisaja@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan dilatarbelakangi oleh suatu kenyataan bahwa pendidikan anak di Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk memfasilitasi meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Karena pada masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, pendidikan anak pada masa ini tidak boleh dilakukan terlalu serius dengan menghilangkan kegemaran anak dalam bermain. Dengan belajar sambil bermain, anak akan merasa senang dan dapat mengembangkan keterampilan motoriknya secara cepat. Ada dua tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini: 1) Menggambarkan tentang implementasi pembelajaran motorik di Taman Kanak-Kanak Bina Anaprasa Karanganyar Paiton Probolinggo, Tahun 2016; 2) Menggambarkan perkembangan motorik anak setelah diterapkan pembelajaran melalui kegiatan bermain di Taman-Kanak-Kanak Bina Anaprasa Karanganyar Paiton Probolinggo, Tahun 2016. Penelitian ini dikemsa sebagai penelitian tindakan kelas, agar hasil penelitian dapat teruji keabsahannya. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka peneliti melakukan inovasi pembelajaran melalui penerapan teknik belajar sambil bermain. Dalam pembelajaran ini anak didik dibagi ke dalam dua kelompok. Dan di dalam setiap kelompok ditunjuk para pemain (pemeran utama dan pemeran pembantu) agar dapat mengaktifkan para anak didik dalam permainan. Untuk efektifitas dan efisiensi, pembelajaran, maka dilakukan melalui tiga siklus, di mana dalam setiap siklus dilakukan obsersevari secara cermat tentang kemajuan belajar anak didik. Observasi ditakukan dengan menggandeng wali kelas sebagai mitra penelitian yang bertugas melakukan pencatatan terhadap proses pembelajaran. Dan pada siklus terakhir, peneliti melakukan diskusi dengan mitra peneliti untuk mengetahui tingkat kemajuan perkembangan motorik anak didik.

Kata Kunci: pembelajaran motorik, kegiatan bermain, taman kanak-kanak

LATAR BELAKANG

Dalam pandangan Islam, seperti dikutip al-Ghazali bahwasannya anak sejak lahir telah membawa fitrah yang seimbang dan sehat. Kedua orang tuanyalah yang memberikan agama kepada mereka. Ketika dilahirkan, keadaan tubuh anak belum sempurna. Kekurangan ini diatasi dengan latihan yang ditunjang dengan makanan yang menurut al-Ghazali dipandang sebagai salah satu proses yang penting dan tidak mudah (Al-Ghazali dalam Yusuf, 2005:10). Pendapat al-Ghazali tersebut diperkuat juga dengan teori konvergensi yang dipelopori oleh William Stern yang

berpendapat bahwa perkembangan jiwa anak tergantung pada dasar dan ajar, atau tergantung pada bawaan dan pendidikan, di mana keduanya mempunyai peranan yang sama pentingnya dalam perkembangan kepribadian anak (William dalam Zuhairini, 1993:30).

Hal di atas, menunjukan bahwa keluarga merupakan lingkungan atau milieu pertama bagi individu di mana ia berinteraksi. Dari interaksi tersebut anak akan memperoleh nilai-nilai, kebiasaan-kebiasaan dan emosinya sebagai ciri dasar daripada kepribadiannya (Langgung, 2004: 348). Setelah pendidikan dalam keluarga dirasakan sudah cukup maka tugas orang tua adalah memasukkan anak ke lembaga pendidikan pra sekolah, semisal Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-Kanak (TK). Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) pada dasarnya bertujuan untuk membantu dan memfasilitasi meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya (Kepmendikbud Nomor: 0486/U/1992 tentang Pendidikan Prasekolah). Pada masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama. Hal ini karena pada masa kanak-kanak merupakan masa yang paling peka untuk menanamkan keyakinan agamanya, sebab bagaimanapun pendidikan, dalam hal ini pendidikan agama, yang diberikan pada seseorang banyak ditentukan oleh pengalaman dan latihan yang dilaluinya sejak masih kecil. Seperti yang dikatakan oleh Daradjat bahwa : “seseorang pada waktu kecilnya tidak pernah mendapatkan pendidikan agama, maka pada masa dewasanya nanti ia tidak pernah merasakan pentingnya agama dalam hidupnya (2000:35).

Berdasar pada kenyataan di atas, maka penelitian dilakukan dengan tujuan : 1) Menggambarkan tentang implementasi pembelajaran motorik di Taman-Kanak-Kanak Bina Anaprasa Karanganyar Paiton Probolinggo, Tahun 2016; 2) Menggambarkan perkembangan motorik anak setelah diterapkan pembelajaran melalui kegiatan bermain di Taman-Kanak-Kanak Bina Anaprasa Karanganyar Paiton Probolinggo, Tahun 2016.

Tinjauan Pustaka

Pembelajaran Motorik: Kata “pembelajaran” berasal dari kata dasar “Ajar” yang berarti “Proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar” (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1994:14). Sedangkan dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 pada Bab I: Ketentuan Umum, dijelaskan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (UU. No. 20 Tahun 2003). Perkembangan motorik tidak semata-mata timbul dengan sendirinya. Pada dasarnya, perkembangan ranah psikomotorik juga dipengaruhi oleh pengembangan ranah kognitif sebagai hasil dari sebuah pembelajaran. Kecakapan psikomotor ialah segala amal jasmaniah yang konkret dan mudah diamati, baik kuantitasnya maupun kualitasnya, karena sifatnya yang terbuka (Syah, 2004: 86). Kecakapan psikomotor JUGA tidak terlepas dari kecakapan afektif. Jadi kecakapan psikomotor siswa merupakan manifestasi dari wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya.

Evaluasi Pembelajaran Motorik: Untuk memperoleh gambaran tentang perkembangan psikomotorik siswa, diperlukan suatu evaluasi menyeluruh terhadap perkembangan siswa. Cara yang dipandang tepat untuk mengevaluasi keberhasilan belajar yang berdimensi ranah psikomotorik (ranah karsa) adalah observasi. Namun demikian, observasi harus dibedakan dari eksperimen, karena eksperimen pada umumnya dipandang sebagai salah satu cara observasi (Reber, 1988:223).. Guru yang hendak melakukan observasi perilaku psikomotor siswa-siswanya seyogyanya mempersiapkan langkah-langkah yang cermat dan sistematis menurut pedoman yang terdapat dalam format lembar observasi yang sebelumnya telah disediakan, baik oleh sekolah maupun oleh guru itu sendiri. Adapun tujuan dilaksanakannya evaluasi ini antara lain: (1) untuk mengetahui kemajuan belajar anak didik setelah menjalani pendidikan selama jangka waktu tertentu, dan (2) untuk mengetahui tingkat efisiensi metode-metode pendidikan yang dipergunakan pendidik selama jangka waktu tertentu (Buchori, 2000:6).

Dengan mengetahui hasil belajar siswa dan efektifitas metode pembelajaran yang digunakan, paling tidak guru dapat melakukan perencanaan yang lebih realistis dalam rangka mengarahkan dan mengembangkan potensi anak didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian tindakan dengan setting obyek tindakan dalam permainan sebagai berikut: (1) Minat dan antusiasme, (2) Ketangkasan, (3) Partisipasi, keaktifan dan keberanian, (4) Kerjasama, dan (5) keberanian. Penelitian dilaksanakan di TK Bina Anaprasa Kompleks Pondok Pesantren Nurul Jadid Paiton Probolinggo pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 dengan anak didik berjumlah 23 anak.

Pendekatan Penelitian : Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif yang menurut Wiraatmadja adalah adalah penelitian yang ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut atau perspektif partisipan. Pemahaman diperoleh melalui analisis berbagai keterkaitan dari partisipan, dan melalui penguraian “pemaknaan partisipan” tentang situasi-situasi dan peristiwa-peristiwa (2006:94). Penelitian tindakan kelas adalah Suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukannya itu serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi di mana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan. (Soedarsono, 2001:2), Secara sederhana, penelitian tindakan kelas dilaksanakan berupa proses pengkajian berdaur (Cyclical) yang terdiri dari 4 tahap.

Analisis dan Refleksi : Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan (Miles dan Hubberman, 1992:15). Kemudian untuk mengetahui hasil tindakan, jenis data yang bersifat kuantitatif yang didapatkan dari hasil observasi yang telah diolah, dianalisis dengan menggunakan rumus prosentase Gugus (2000:75) sebagai berikut :

Post rate – Base rate

$$P = \frac{\text{Post rate} - \text{Base rate}}{\text{Base rate}} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase Peningkatan

Post rate = Nilai rata-rata sesudah tindakan

Base rate = Nilai rata-rata sebelum tindakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian: Dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, sebelum dilakukan permainan, dilakukan pengenalan materi secara klasikal. Baik mengenai jalannya permainan, penentuan pemeran utama, pemeran pendamping dan pemeran pendukung serta pergantian pemeran secara bergilir.

Tabel 1. Hasil analisis dalam kegiatan permainan siklus 1

Aspek	Kelompok	
	1	2
Minat dan antusiasme	8 anak	10 anak
Ketangkasan	7 anak	9 anak
Partisipasi, keaktifan dan keberanian	10 anak	11 anak
Kerjasama kelompok	11 anak	10 anak
Kerjasama membantu teman	8 anak	9 anak
Keberanian	10 anak	9 anak

Sesuai hasil evaluasi, pembelajaran pada siklus I masih belum mencapai hasil sebagaimana diharapkan, karena model pembelajaran bermain sambil belajar masih kaku sehingga dari hasil pengamatan, masih banyak anak didik yang belum dapat mengambil peran aktif dalam permainan ketangkasan dan kerjasama dalam membantu teman kelompok. Anak didik yang aktif hanyalah anak didik yang memiliki kemampuan di atas rata-rata kelas dan sudah memiliki kemampuan yang baik dalam berfikir dan bertindak.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, sebelum dilakukan pembelajaran dengan bermain sambil belajar, dilakukan penegasan kembali tata aturan dan hal-hal yang akan dinilai dalam pelaksanaan permainan serta menyampaikan hasil evaluasi pada

pelaksanaan siklus I untuk lebih memberi semangat kepada anak didik dalam mengikuti kegiatan permainan.

Tabel 2. Hasil analisis dalam kegiatan permainan siklus 2

Aspek	Kelompok	
	1	2
Minat dan antusiasme	10 anak	11 anak
Ketangkasan	11 anak	12 anak
Partisipasi, keaktifan dan keberanian	12 anak	12 anak
Kerjasama kelompok	13 anak	12 anak
Kerjasama membantu teman	13 anak	12 anak
Keberanian	12 anak	11 anak

Sesuai hasil evaluasi, bermain sambil belajar pada siklus II sudah menampakkan kemajuan, terutama dalam partisipasi dan kerjasama dalam kelompok permainan. Hal ini disebabkan anak didik sudah dapat menerima kehadiran model pembelajaran bermain sambil belajar dan dapat mengambil pelajaran dari siklus sebelumnya.

Pada pelaksanaan permainan siklus III, sebagaimana pada pelaksanaan siklus II sebelum pelaksanaan siklus III dilakukan penyampaian hasil evaluasi pada pelaksanaan siklus II untuk memberi semangat kepada anak didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bermain sambil belajar.

Tabel 3. Hasil analisis dalam kegiatan permainan siklus 3

Aspek	Kelompok	
	1	2
Minat dan antusiasme	14 anak	13 anak
Ketangkasan	14 anak	13 anak
Partisipasi, keaktifan dan keberanian	14 anak	12 anak
Kerjasama kelompok	14 anak	13 anak
Kerjasama membantu teman	13 anak	13 anak
Keberanian	14 anak	13 anak

Sesuai hasil evaluasi, pembelajaran pada siklus III menampakkan kemajuan yang sangat berarti, seluruh anak didik sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan bermain sambil belajar secara penuh, sekalipun masih ada satu aspek yang belum dicapai sepenuhnya yaitu masih ada 1 anak didik yang belum dapat bekerjasama

dalam membantu teman yang kesulitan mengikuti permainan, namun secara umum telah mencapai ketuntasan sebagaimana yang diharapkan.

Pembahasan :Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil evaluasi kemampuan motorik anak didik sebagaimana telah disebutkan dalam indikator/obyek tindakan adalah sangat memuaskan. Secara keseluruhan mulai sejak siklus I sampai siklus III menunjukkan adanya kemajuan yang sangat signifikan pada semua komponen yang dinilai, mulai dari minat dan antusiasme dalam mengikuti permainan, ketangkasan dalam permainan, partisipasi, keaktifan dan keberanian dalam mengikuti permainan, kerjasama dalam kelompok permainan, kerjasama dalam membantu teman yang kesulitan mengikuti serta keberanian dalam mengambil peran.

Tabel 4. Rangkuman Tingkat Kemajuan Anak Didik
Dalam Mengikuti Pembelajaran dari Siklus I s/d. III

Komponen yang dinilai	Kel	Jmlh Anak	Kemajuan Persiklus						Keberhasilan	
			Siklus I		Siklus II		Siklus III			
			Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tingkat	%
Minat dan antusiasme	I	14	6	8	4	10	0	14	6	100
	II	13	3	10	2	11	0	13	3	100
Ketangkasan	I	14	7	7	3	11	0	14	7	100
	II	13	4	9	1	12	0	13	4	100
Partisipasi, keaktifan dan keberanian	I	14	4	10	2	12	0	14	4	100
	II	13	2	11	1	12	0	12	1	50
Kerjasama dalam kelompok	I	14	3	11	1	13	0	13	2	66,67
	II	13	3	10	1	12	0	13	3	100
Kerjasama dalam membantu teman	I	14	6	8	3	11	1	13	5	83,33
	II	13	4	9	1	12	0	13	4	100
Keberanian dalam mengambil peran	I	14	4	10	2	12	0	14	4	100
	II	13	4	9	2	11	0	13	4	100

Dari tabel di atas diketahui bahwa keaktifan anak didik pada komponen minat dan antusiasme anak didik dalam permainan, mengalami kenaikan yang sangat signifikan, demikian juga pada komponen yang lain juga mengalami kenaikan secara signifikan. Namun masih ada 1 anak didik yang belum mengalami ketuntasan pada komponen partisipasi, keaktifan dan keberanian dalam mengikuti permainan, yaitu pada kelompok 2 dan 1 orang belum mengalami ketuntasan pada komponen kerjasama dalam membantu teman yang kesulitan mengikuti yaitu pada kelompok I, namun secara keseluruhan pada kelompok-kelompok tersebut mengalami kenaikan sebesar 95%.

Data perkembangan kemampuan motorik anak didik melalui pembelajaran dengan metode bermain sambil belajar secara umum dapat digambarkan bahwa

terdapat peningkatan yang signifikan kemampuan motorik anak didik pada siklus II dan III dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus II, kemajuan mengalami peningkatan rata-rata sebesar 58% dari siklus I, dan naik lagi pada siklus III dengan rata-rata sebesar 98% dari siklus I atau naik sebesar 68,97% dari siklus II.

KESIMPULAN

Kesimpulan: Dari analisis sebagaimana dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran motorik di Taman-Kanak-Kanak Bina Anaprasa Paiton Probolinggo, Tahun Pelajaran 2016 dilaksanakan melalui kegiatan bermain sambil belajar dengan memanfaatkan media permainan kuncing dan tikus yang saling berkejaran.
2. Perkembangan motorik anak setelah diterapkan pembelajaran melalui kegiatan bermain mengalami peningkatan yang sangat berarti (signifikan).

Rekomendasi: Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa rekomendasi yang perlu dikeluarkan, yaitu:

1. Dalam setiap melakukan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak hendaknya dilakukan dengan mempertimbangkan kegemaran anak didik, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan mendapat respons positif dari semua anak didik serta dapat mengembangkan motorik anak secara maksimal.
2. Guru hendaknya saling bekerjasama dengan pihak orang tua agar hasil belajar yang telah diperoleh di sekolah dapat dipertahankan dan dikembangkan di lingkungan keluarga.

DAFTAR PUSATAKA

- Buchori, M. 2000. *Teknik-Teknik Evaluasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Jemmars
- Daradjat, Z.. 2000. *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang
- Dep. P & K, 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- F.X. Soedarsono, 2001, *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas
- Gugus Action Research Bahasa Biologi Kabupaten Malang. 1999/2000. Upaya Peningkatan Mutu Hasil Belajar Biologi Kelas 2 di SLP se-Kabupaten Malang Melalui Metode Belajar Konstruktivisme Dengan Menggunakan Strategi Penugasan Pembuatan Poster. *Jurnal Genteng Kali. Th. III*
- Keputusan Mendikbud Nomor: 0486/U/1992 tentang Pendidikan Prasekolah.
- Langgulang, H. 2004. *Manusia dan Pendidikan (Suatu Analisa Psiko dan Pendidikan)*. Jakarta : Pustaka al-Husna
- Miles dan Hubberman, *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta : Universitas Indonesia, 1992
- Reber, A. S. 1988. *The Penguin Dictionary of Psychology*. Ringwood Victoria: Penguin Books Australia Ltd

- Syah, M. 2004. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- UU. No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bandung: Citra Umbara
- Wiriaatmadja, R. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2006)
- Yusuf, S. 2005, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Zuhairini. 1993. *Methodik Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya : Usaha Nasional