

Permainan Footprints untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Footprints Game to Improving Gross Motorik Ability of Early Childhood

Hajeni¹, Nurdin Salama², Ines Ngkeri³

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palopo, hajeni@umpalopo.ac.id

²Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palopo, nurdinsalama@umpalopo.ac.id

³Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palopo, inesngkeri@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak melalui permainan *footprints*. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal II Kota Palopo. pada penelitian ini subjek yang diteliti adalah anak kelompok B1 Aisyiyah Bustanul Atfhal II Kota Palopo sebanyak 15 orang anak didik, yang terdiri dari enam orang anak laki-laki dan sembilan orang anak perempuan. Teknik Pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik pengamatan dan dokumentasi. Dari hasil observasi pada kegiatan pra siklus menunjukkan bahwa terdapat 73,3% anak berada pada kategori BB, selanjutnya 26,6% anak berada pada kategori MB. Pada siklus I terdapat 1 atau 6,6% anak masih berada pada kategori BB, 12 atau 80% anak berada pada kategori MB, 1 atau 6,6% anak berada pada kategori BSH, dan 1 atau 6,6% anak berada pada golongan BSB dengan nilai rata-rata 61,6%. Pada siklus II terdapat 2 atau 13,3% anak berada pada kategori BSH dan 13 atau 86,6% anak berada pada kategori BSB dengan nilai rata-rata persentase keseluruhan sebanyak 94,15%. Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa permainan *footprints* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Oleh karena itu peneliti berharap permainan *footprints* ini dapat digunakan oleh setiap Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini.

Kata Kunci: *Anak usia dini; Permainan footprints; Motorik Kasar.*

ABSTRACT

The purpose of this study is to improve children's gross motor skills through the Footprints game. This research method uses classroom action research (CAR). This study was conducted at Aisyiyah Bustanul Atfhal II Kindergarten in Palopo with the B1 group of Aisyiyah Bustanul Atfhal II, Palopo as the research subject with 15 children in total, consisting of 6 boys and 9 girls. Data collection techniques used are observation and documentation techniques. From the results of observations on pre-cycle activities, it showed that there were 73.3% of children in the BB category, then 26.6% of children in the MB category. In the first cycle, 1 or 6.6% of children were still in the BB category, 12 or 80% of the children were in the MB category, 1 or 6.6% of children were in the BSH category, and 1 or 6, 6% of children are in the BSB category with an average score of 61.6%. In the second cycle, there were 2 or 13.3% of children in the BSH category and 13 or 86.6% of children in the BSB category with an overall average value of 94.15%. Based on the results of this study, it was concluded that the Footprints game can improve gross motor skills in early childhood. Therefore, the researcher hopes that this Footprints game can be used by every Early Childhood Education Institution.

Keywords: *Early childhood, Footprints game, Gross Motorik*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang diberikan kepada anak didik di lembaga PAUD harus dirancang sedemikian rupa agar menarik dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Bentuk Media pembelajaran dapat berupa permainan. Bermain merupakan suatu usaha untuk memperoleh kebahagiaan dan kepuasan rohani dari setiap kegiatan yang dilakukan, baik menggunakan media atau tidak (Fadillah, 2017). Sementara itu yang dimaksud dengan permainan adalah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Kegiatan bermain dapat membuat anak mengalami berbagai macam pengalaman emosional, kegembiraan, bergairah, kecewa, bangga, marah, dan sebagainya, dengan bermain anak juga mengerti kaitan antara dirinya dan lingkungan sekitarnya. Selain itu pembelajaran yang diberikan kepada anak didik harus bervariasi dan tidak monoton, oleh sebab itu setiap pendidik PAUD harus memberikan metode pembelajaran yang tepat kepada anak didik agar seluruh aspek perkembangan anak dapat terpenuhi.

Motorik adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku gerakan yang dilakukan oleh tubuh manusia (Samsudin, 2008). Dimana motrik ini terbagi atas dua yaitu motorik kasar dan halus. Orang yang melakukan aktivitas seperti berdiri, berjalan, melompat, berlari, menggunakan otot-otot besar pada kaki dan lengan, atau seluruh anggota tubuh disebut kapasitas motorik kasar. Motorik halus itu melibatkan koordinasi gerakan mata dan jari. Adapun 3 tahapan perkembangan motorik pada AUD yaitu: 1) Tahap Kognitif di tahapan ini, anak secara mental kognitif berupaya mengembangkan rencana khusus untuk mengingat aktivitas serupa yang dilakukan di masa lampau; 2) Tahap Asosiatif Pada tahapan ini, anak berubah dari yang harus dilaksanakan menjadi bagaimana melaksanakan strategi dari tahapan sebelumnya; 3) Tahap Autonomus Pada tahapan ini, aktivitas yang dilakukan anak kurang rawan kesalahan dan responnya lebih efisien.

Agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, mereka perlu mengembangkan kemampuan motorik. Anak memiliki tiga keterampilan motorik (Farida & Pd, 2016) diantaranya: 1) Keterampilan lokomotor: berjalan, berlari, melompat, meluncur; 2) Keterampilan nonlokomotor: mengangkat, mendorong, melengkung, berayun, menarik; 3) Keterampilan memproyeksi dan menerima/menangkap benda: menangkap, melempar.

Anak usia dini (AUD) dapat diartikan menjadi anak antara usia 0 sampai 8 tahun (Hajeni et al., 2022). Dimana masa ini adalah masa pertumbuhan dan perkembangan yang amat berarti dalam kehidupan seorang anak. Ini adalah usia keemasan di mana anak-anak mengembangkan enam aspek AUD yaitu: kognitif, bahasa, nilai moral dan agama, seni, keterampilan psikomotorik, dan emosi sosial. Hasil perkembangan motorik kasar anak pada usia 5 sampai 6 tahun yaitu anak dapat berjalan di atas catwalk, jinjit, berjalan mundur, berjalan menyamping 2 dalam garis lurus, melompat dan berlari. Seimbang tanpa jatuh, berdiri diatas satu kaki dengan seimbang, dan melompat tanpa jatuh.

Menurut Motorik kasar adalah kemampuan anak TK beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Dampak jika motorik anak kurang distimulasi sejak dini yaitu dapat berupa ketidak seimbangan gerakan antara tungkai kanan dan kiri anak, gangguan refleks pada tubuh anak, dan gangguan tonus otot pada anak. Sementara keterampilan motorik kasar adalah aktivitas yang mengaitkan sebagian otot utama atau seluruh anggota badan dan dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Rudiyanto, 2016). Dorong anak untuk berlari, melompat, berdiri dengan satu kaki, memanjat, bermain bola, dan mengendarai sepeda roda 3. Pengembangan motorik adalah kontrol aktivitas tubuh lewat aktivitas yang terkoordinasi dari pusat saraf, saraf, dan otot.

Adapun beberapa aktivitas yang dapat meningkatkan motorik kasar anak yaitu seperti lompat tali, jembatan penyebrangan, engklek dan *footprints*. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan fisik motorik kasar adalah permainan *footprints* (Anggraini, 2020). Adapun aktivitas yang diterapkan dalam permainan *footprints* ini adalah berjalan,, melompat, berjinjit, dan keseimbangan tubuh. Permainan ini dilakukan secara individu dan bergantian, karena dalam permainan ini anak diharuskan untuk fokus dan selalu menjaga keseimbangannya dengan baik.

Selain itu hasil wawancara yang dilakukan dengan guru ditemukan penyebab dari kurangnya atau tidak berkembangnya motorik kasar yaitu disebabkan karena kurangnya kegiatan yang melibatkan motorik kasar dan media bermain yang dapat mengasah kekuatan motorik kasar anak juga masih kurang. Aktivitas yang sering dilakukan anak yaitu memanjat ditangga majemuk, senam, bermain bola dan berlari. Berdasarkan capaian penilaian

perkembangan motorik kasar kelompok B1 dimana data anak didik yang mulai mengembangkan motorik kasarnya yaitu sejumlah 4 anak dan yang belum berkembang sebesar 11 anak.

METODE

Rancangan penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menjelaskan permasalahan berkaitan dengan peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *footprints* di kelompok B1TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Kota Palopo. Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B1 di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal II Kota Palopo yang bertempat di Jalan Rambutan No.3, Ammasangan Kec. Wara Kota Palopo. Subjek penelitian adalah anak kelompok B1 TK Aisyiyah Bustanul Atfhal II Palopo, dengan jumlah 15 anak, yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan, peneliti sebagai pelaksana utama yang berperan dalam penelitian dan menyelesaikan masalah yang ada di kelas. Dalam pelaksanaannya peneliti berkolaborasi dengan pendidik B1 TK Aisyiyah Bustanul Atfhal II Kota Palopo.

Sumber data dapat memberikan informasi mengenai data tersebut. Berdasarkan sumbernya, data bagi menjadi dua bagian yaitu data utama dan data sekunder. Data utama adalah data yang diambil langsung oleh peneliti di tempat penelitian contohnya yaitu RPPH, lembar observasi, dokumentasi, dan RPPM. Sedangkan data sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang data primer, contohnya: yaitu jurnal, buku, dll.

Teknik pengumpulan data yang di gunakan yaitu teknik observasi, dan dokumentasi menurut (Yorin, 2020). Teknik observasi/pengamatan adalah cara mengumpulkan data yang digunakan untuk menghitung dan memperkirakan perkembangan atau pertumbuhan siswa dalam melakukan aktivitas tertentu. Sedangkan teknik dokumentasi penelitian adalah bahan yang direkam selama penelitian. Mendokumentasikan hasil kegiatan anak dalam bentuk foto dan video.

Analisis data untuk penelitiann ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Data yang terkumpul pada setiap kegiatan observasi pada setiap siklus ditelaah secara deskriptif

kuantitatif dengan menggunakan metode presentase untuk mengidentifikasi kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Pra siklus

Penerapan pra siklus merupakan awal dari pencarian masalah dalam PTK. Pada kegiatan pra siklus peneliti mengamati kegiatan pembelajaran pada bidang yang akan diteliti. Kegiatan prasiklus dilaksanakan pada bulan Maret 2022 pada anak kelompok B1 di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal II Kota Palopo. Pra siklus dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Proses prasiklus dimulai pada pukul 08.00. Hasil analisis pra siklus pada 15 anak terdapat 11 atau 55% anak yang belum berkembang (BB), dan 4 atau 26% anak mulai berkembang (MB) sehingga masuk dalam kategori belum berkembang dengan nilai presentase keseluruhan 42,5%. Berdasarkan hasil pra-siklus menunjukkan bahwa diperlukan peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui tindakan penelitian.

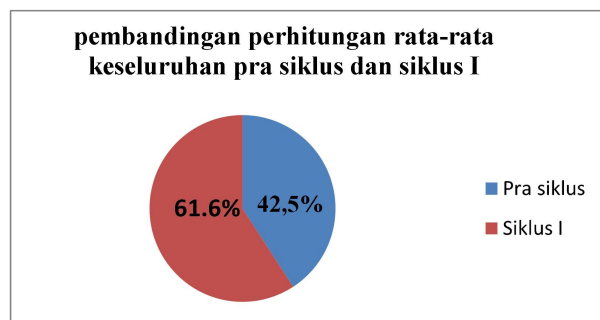
Siklus I

Pada penerapan siklus I terdiri dari 3 pertemuan. Pertemuan ke-1 dilakukan pada 21 Maret 2022, pertemuan ke-2 dilakukan pada 23 Maret 2022, dan pertemuan ke-3 dilakukan pada 25 Maret 2022. Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam permainan *footprints* yaitu spanduk bergambar jejak kaki. Pelaksanaan permainan *footprints* ini dilakukan di luar kelas agar gerak dan aktivitas anak tidak terbatas dan lebih leluasa. Pada awal pembelajaran anak berbaris di halaman setelah itu anak masuk kedalam kelas. Anak dididik duduk di kursi dan berdoa bersama sebelum melaksanakan pembelajaran, setelah berdoa bersama selesai anak berbaris dan menuju tempat bermain permainan *footprints*, sebelum bermain peneliti menjelaskan aturan bermain dan membuat kesepakatan dengan anak. Permainan ini dilakukan secara bergantian, peneliti mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan anak selama kegiatan bermain berlangsung. Selain itu peneliti menyiapkan lembar penilaian observasi guru dan lembar penilaian kemampuan motorik kasar anak.

Berlandaskan penerapan permainan *footprints* di tahapan siklus I jumlah anak yang masih belum berkembang sebesar 1 atau 6,6% anak didik, pada tahap mulai berkembang terdapat 12

atau 60% anak didik, dan pada tingkatan berkembang sesuai harapan terdapat 1 atau 6,6% peserta didik, serta pada tingkatan berkembang sesuai harapan terdapat 1 atau 6,6 % peserta didik. dengan nilai rata-rata presentase keberhasilan yang diperoleh yaitu 61.6% dengan kriteria ketercapaian mulai tercapai atau berada pada tahap berkembang sesuai harapan (BSH). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar pada siklus I masih belum tercapai dalam pembelajaran motorik kasar sehingga peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II

Gambar 1.1 Perbandingan nilai rata-rata persentase keseluruhan Pra tindakan dan Siklus I

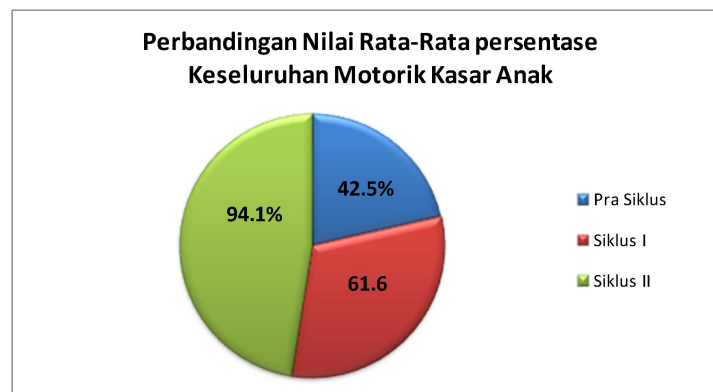


Siklus II

Penerapan siklus II terdiri dari 3 pertemuan. pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 28 Maret 2022, pertemuan ke 2 dilakukan pada tanggal 30 Maret 2022, dan pertemuan ke 3 dilakukan pada tanggal 01 April 2022. Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam permainan *footprints* yaitu spanduk bergambar jejak kaki. Pelaksanaan permainan *footprints* ini dilakukan di luar kelas agar gerak dan aktivitas anak tidak terbatas dan lebih leluasa. Pada awal pembelajaran anak berbaris di halaman sekolah setelah itu anak masuk kedalam kelas. Anak duduk di kursi dan berdoa bersama sebelum melaksanakan pembelajaran, setelah berdoa bersama selesai anak berbaris dan menuju tempat bermain permainan *footprints*, sebelum bermain peneliti menjelaskan aturan bermain dan membuat kesepakatan dengan anak. Permainan ini dilakukan secara bergantian, peneliti mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan anak selama kegiatan bermain berlangsung. Selain itu peneliti menyiapkan lembar penilaian observasi guru dan lembar penilaian keterampilan motorik kasar anak.

Berdasarkan penerapan permainan *footprints* pada siklus II terdapat 2 atau 13,3% anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), dan 13 atau 86,6% anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB). Dengan nilai rata-rata presentase keseluruhan sebanyak 94,1%, Dari hasil analisis pada siklus II kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *footprints* telah mencapai indikator keberhasilan yang telah di tentukan yaitu 75%-100% yang berada pada tahap berkembang sangat baik (BSB).

Gambar 1.2 Perbandingan nilai rata-rata persentase keseluruhan motorik kasar anak



PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran melalui cara bermain akan membuat anak lebih senang dan tertarik untuk belajar hal ini sesuai dengan pendapat (Susanto, 2017) yang mengatakan bahwa bermain merupakan aktivitas menyenangkan bagi anak, salah satunya dengan menggunakan media permainan, dengan menggunakan permainan dapat membuat anak makin bersemangat dan anak makin senang dalam belajar.

Permainan *footprints* dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B1. Indikator yang ditingkatkan pada keterampilan motorik kasar disini adalah melompat zig-zag dua kaki, berjalan pada garis lurus, melompat katak, dan berjinjit zig-zag. Permainan *footprints* merupakan kegiatan yang dilakukan di luar kelas. Permainan ini mengembangkan keterampilan motorik kasar dalam unsur kelincahan, kekuatan, keseimbangan, dan ketepatan. Permainan *footprints* merupakan salah satu permainan yang atraktif bagi anak dan dapat mendorong minat anak karena melatih keterampilan gerak pada

anak. Hal ini sesuai dengan pendapat (Anggraini, 2017) bahwa dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk melibatkan tubuh dan melatih otot-otot tubuhnya. Menurut (Andriani, n.d.) manfaat permainan yaitu pertama, keterampilan anak akan terasah dari berbagai bahan yang ada contohnya saja dengan permainan balok, kedua, melalui permainan anak mempunyai kesempatan berkembang sesuai tahapannya, ketiga, anak akan mulai belajar mematuhi aturan, pada saat bermain permainan pastinya terdapat suatu aturan permainan, dari sanalah anak akan di ajarkan untuk mematuhi suatu aturan. Namun, pada pelaksanaan kegiatan bermain ini masih terdapat anak yang belum mampu untuk melakukan permainan *footprints* karena anak belum mengenal dan terbiasa dengan permainan *footprints*. Pada pertemuan kedua dan ketiga anak masih terlihat antusias saat melakukan permainan dan beberapa anak mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik kasar.

Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan siklus I, anak-anak yang sudah memahami cara bermain permainan *footprints* sehingga guru tidak terlalu banyak menjelaskan langkah langkah bermain. Pada siklus II pertemuan pertama, terlihat anak-anak sudah mampu dan percaya diri dalam bermain permainan *footprints*, pada pertemuan kedua anak sudah terlihat jelas peningkatannya dalam melakukan permainan *footprints*. Kemampuan motorik kasar anak meningkat dengan menerapkan permainan *footprints* pada anak kelompok B1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Kota Palopo. Hal ini dapat diketahui melalui data tiap-tiap pertemuan mulai prasiklus, siklus I serta siklus II. Berdasarkan hasil yang di peroleh, maka kegiatan bermain *footprints* dikatakan berhasil dan sesuai dengan harapan peneliti. Penelitian ini diakhiri pada siklus II karena hasil yang diperoleh telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Menurut (Oktaviani, 2019) kegiatan permainan *footprints* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan cara melewati lintasan permainan dan memudahkan anak dalam mengembangkan unsur kelincahan, kekuatan, keseimbangan, dan ketepatan dan juga permainan ini sangat menarik serta aman untuk digunakan atau dimainkan.

KESIMPULAN

Corresponding author: Ines Ngkeri

Email Address: inesngkeri10@gmail.com

Received: 29-11-2022, Accepted 11-06-2023, Published 31-12-2023

Bersumber pada hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok B1 melalui permainan *Footprints* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Kota Palopo dapat disimpulkan penerapan kegiatan pembelajaran melalui permainan *Footprints* yang dilaksanakan dengan dua siklus dengan 3 pertemuan setiap siklusnya berkembang sangat baik. Kemampuan fisik motorik kasar kelompok B1 di TK Aisyiyah Bustanul Atfhfal II kota Palopo dapat ditingkatkan dengan permainan *footprints*. Peningkatan ini dapat dilihat dari data ketercapaian pada pra siklus sampai siklus II. Presentase pra-siklus 42,5% kemudian meningkat menjadi 61,6% pada siklus I dan mengalami peningkatan kembali pada siklus II dengan perolehan 94.1% dan penelitian ini berhasil dengan sangat baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, S. (2017). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspek* (cetakan 1). Kencana.
- Andriani, T. (n.d.). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Anggraini. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Di Kelompok B Ra Az Zakiyah Binjai. *Skripsi*. <http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/13732/1/SKRIPSI.pdf>
- Anggraini, Y. (2020). Anak Kelompok B Melalui Permainan Footprints Di Tk Aba 7 Malang. *Jurnal JPP Paud FKIP UNTIRTA*, 7, 175–184.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (1st ed.). Prenadamedia Group.
- Farida, A., & Pd, M. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Raudha*, IV(2), 2338 – 2163.
- Hajeni, Rahmatia, Marhani, & Febrianti, L. (2022). Optimalisasi Peran Guru dan Orang Tua dalam Pembelajaran Online pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3242–3252.
- Oktaviani, C. R. (2019). *.Pengembangan Permainan Footprints dalam Pem_belajaran Motorik Kasar Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak*. Universitas Malang.
- Rudiyanto, A. (2016). *perkembangan motorik kasar dan motorik halus usia dini* (J. Yacub (ed.);

Cetakan 1). Darussalam press.

Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak* (Cetakan 1). Litera.

Yorin, R. (2020). *peningkatan kemampuan motoriki halus anak melalui kegiatan meronce pada kelompok B di TK Bina Kasih Seriti kec Lamasi Timur Kab.Luwu*. Universitas Muhammadiyah Palopo.