

Implementasi Kemampuan Motorik Kasar AUD melalui Permainan Ular Tangga di TK Desa Silo Lama

Sandrina As Zahra Lubis¹, Khairani Munadia², Inayah Ramadhani³,
Nurul Sa'adah⁴, Siti Maysarah Telambanua⁵, Pebrina Hesti Sagala⁶,
Hilda Zahra Lubis⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

e-mail: Sandrinazahra0@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa yang di stimulasi pada perkembangan motorik kasar pada saat bermain ular tangga penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta yang terjadi di lapangan. Dalam ulasan ini, peneliti menyelesaikan cara paling umum untuk mengumpulkan informasi melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan dalam hal ini yaitu murid murid di TK desa silo lama yang merupakan narasumber langsung dari data tersebut. Pengumpulan data semacam ini antara lain digunakan untuk mengumpulkan informasi dari informan kunci, yaitu orang-orang yang langsung mengetahui permasalahan yang diteliti (melalui wawancara). banyak anak di TK desa silo lama yang kurang menstimulasi motorik kasar nya Anak usia dini merupakan anak yang banyak sekali stimulasi dalam dirinya salah satu contoh stimulasi yang bagus untuk anak adalah bermain ular tangga raksasa karna ular tangga ini dapat menstimulasi segala aspek perkembangan anak salah satunya adalah aspek perkembangan motorik kasar. Anak dapat menstimulasi tubuhnya untuk stabil dalam berdiri di atas kotak ular tangga tersebut.

Kata kunci: *Motorik kasar AUD, Permainan Ular Tangga*

Abstract

Abstracts are written in two languages, namely Indonesian and English; only 1 paragraph; one space between lines. The entire abstract content is 150-200 words. Open Sans 10, 1 space, indented left and right, but aligned right and left. Abstracts are written using good and correct sentence structures. The abstract contains five main parts written in one paragraph. The first part contains a statement about the background which is represented by two to three sentences. The second part contains a statement about the research objectives which is represented by one sentence. The third section contains a statement about the methods used in the research which is represented by two to three sentences. The fourth section contains a statement containing the research results or research findings which are represented by two to four sentences, adjusted to the number of findings obtained.

Keywords: *AUD gross motor skills, Snakes and Ladders Game*

PENDAHULUAN

Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan beraktivitas yang menggunakan otot-otot besar. Oleh karena itu kemampuan motorik kasar pada anak perlu dilatih dan di asah, karena kemampuan motorik kasar berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan motorik halus dengan tujuan dapat meningkatkann aspek perkembangan pada anak secara kompleks. Seiring berjalannya waktu anak banyak melakukan gerakan, oleh karena itu tingkat perkembangan otot besarnya tubuh dengan pesat. Demikian juga dengan perkembangan motorik halus dan kasar, perkembangan ini semakin meningkat dan menjadi lebih cepat pada saat anak berumur 4-5 tahun. Koordinasi tangan, lengan, dan tubuh dapat bergerak di bawah koordinasi yang lebih baik daripada mata (Refani, 2013).

Menurut endang Rini sukamtii (2007: 72) bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh, mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya, berlari, melompat, jalan dan sebagainya, sedangkan gerakan yang manipulatif adalah aktivitas gerak manipulai tempat. Contohnya, melempar, menggilir, menangkap, dan menendang.

Bermain merupakan keterampilan dasar hingga fungsi kontrol otak manusia, segala sesuatu dipelajari melalui permainan, melalui permainan anak terhubung dengan minatnya masing-masing, belajar mengambil keputusan, mengelola emosi, berteman, dan yang terpenting menemukan kebahagiaan. Olahraga adalah kegiatan yang dirancang secara cermat yang dimaksudkan untuk meningkatkan berbagai kemampuan khusus melalui pengalaman pengalaman belajar. Permainan anak merupakan alat untuk mengeksplorasi dunianya mulai dari yang belum diketahui sampai pada tingkat mengetahui dan melakukan apa yang dapat dilakukannya hingga dapat melakukannya sendiri. Bermain adalah seperangkat ide, metodedan teknik yang mengendalikan anak dalam kegiatan bermain. Dari hasil permainan dapat diketahui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan, yang dilakukan menurut proses dan cara yang telah ditentukan.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta yang terjadi di lapangan. Dalam ulasan ini, peneliti menyelesaikan cara paling umum untuk mengumpulkan informasi melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan dalam hal ini yaitu murid-murid di TK desa silo lama yang merupakan narasumber langsung dari data tersebut. Pengumpulan data semacam ini antara lain digunakan untuk mengumpulkan informasi dari informan kunci, yaitu orang-orang yang langsung mengetahui permasalahan yang diteliti (melalui wawancara).

Sementara itu, dokumen , seperti foto dan dokumen pendukung lainnya yang diambil oleh peneliti dapat memberikan data pendukung tambahan. Untuk memperoleh semua informasi yang diperlukan, peneliti dengan cara mengamati dan mencatat fakta-fakta lapangan yang diamati pada objek penelitian.

Dalam sebuah wawancara bukan hanya interaksi komunikasi dengan narasumber, namun juga dengan memahai maksud dari kalimat yang di sampaikan atau pesan tersirat. Selanjutnya peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan metode dokumentasi hanya meliputi data tekstual saja. Dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan bahkan untuk meramalkan (Moleong, 2011: 217). Dokumen yang diambil merupakan hal-hal penting yang berfokus pada penelitian, diantaranya dokumen mengenai bagaimana aspek perkembangan yang didapat anak usia dini pada permainan ular tangga

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta yang terjadi di lapangan. Dalam ulasan ini, peneliti menyelesaikan cara paling umum untuk mengumpulkan informasi melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan dalam hal ini yaitu murid-murid di TK desa silo lama yang merupakan narasumber langsung dari data tersebut. Pengumpulan data semacam ini antara lain digunakan untuk mengumpulkan informasi dari informan kunci, yaitu orang-orang yang langsung mengetahui permasalahan yang diteliti (melalui wawancara).

Sementara itu, dokumen seperti foto dan dokumen pendukung lainnya yang diambil oleh peneliti dapat memberikan data pendukung tambahan. Untuk memperoleh semua informasi yang diperlukan, peneliti melakukan observasi dengan cara mengamati dan mencatat fakta-fakta lapangan yang diamati pada objek penelitian.

Dalam sebuah wawancara bukan hanya interkasi komunikasi dengan narasumber, namun juga dengan memahami maksud dari kalimat yang di sampaikan atau pesan tersirat.

Selanjutnya peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan metode dokumentasi hanya meliputi data tekstual saja. Dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan bahkan untuk meramalkan (Moleong, 2011: 217). Dokumen yang diambil merupakan hal-hal penting yang berfokus pada penelitian, diantaranya dokumen mengenai bagaimana aspek perkembangan yang didapat anak usia dini pada permainan ular tangga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Anak Usia Dini Dan Motorik Kasar

Kamus besar Bahasa Indonesia, menyebutkan bahwa “anak usia dini merupakan individu penduduk yang berusia antara 0-6 tahun”. Undang-undang system pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, menyebutkan bahwa “ yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Fadlillah, (2014:19) mengemukakan bahwa “ anak usia dini ialah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik”. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.

Permendikbud No.1 Tahun 2014 Pasal 1 tentang kurikulum 2014 mengemukakan bahwa “pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang dilakukan sebelum pendidikan dasar dengan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga umur enam tahun”. Menurut susanto Ahmad (2018:16) “pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia 0-6 tahun melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar siap dalam melakukan pendidikan dijenjang selanjutnya”. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik, kecerdasan/kognitif, sosio-emosional, bahasa, dan komunikasi yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Mansur, 2013 dalam Madyawati, Lilis 2015:2).

kemampuan motorik kasar menurut (Sage, 1997: 338) bahwa motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan seluruh gerakan anggota tubuh dan gerakan tungkai, seperti melompat, berenang, menembak. Sejalan dengan pendapat Sage, (Magill & Anderson, 2014: 11) menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar adalah sebuah kemampuan motorik yang memerlukan penggunaan otot besar untuk mencapai sasaran kemampuan, seperti berjalan, melompat, melempar, meloncat, dan lain-lain (Nisa monicha, 2020).

Bambang Sujiono (2007: 13) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak.

Menurut Endang Rini Sukanti (2007: 72) bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerak lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa

Memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh, mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya, berlari, melompat, jalan dan sebagainya, sedangkan gerakan yang manipulative adalah aktivitas gerak manipulasi benda. Contohnya melempar, menggilir, menangkap, dan menendang.

Permainan Ular Tangga

Permainan merupakan kegiatan yang dirancang secara matang dan bertujuan untuk meningkatkan berbagai kemampuan khusus melalui pengalaman belajar. Permainan bagi anak merupakan seperangkat alat bereksplorasi menjelajahi dunianya dari yang tidak dikenal sampai pada tahapan mengetahui dan dari yang dapat diperbuatnya sampai mampu

melakukannya secara mandiri. Permainan adalah seperangkat konsep, sistem, proses yang mengatur anak-anak dalam melakukan kegiatan bermain. Melalui permainan kegiatan bermain dapat teridentifikasi dengan baik, dilakukan dengan prosedur yang telah ditentukan dan sistematis.

Media permainan ular tangga dapat digunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak. Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai perkembangan salah satunya yaitu aspek motorik kasar. Motorik kasar menstimulasi pada gerakan melompat dari satu kotak ke kotak lain selain itu motorik kasar juga bisa membantu anak dalam mengkoordinasi dan melatih keseimbangan pada anak.

Manfaat dan tujuan permainan ular tangga bagi anak usia dini

Media ular tangga dibuat dengan tujuan agar anak lebih tertarik saat diminta untuk menghafal kosakata baru. Pengenalan kosakata sendiri memerlukan kemampuan menghafal dalam permainan. Kemampuan menghafal merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang perlu distimulasi pada setiap anak. Permainan ular tangga yang dilakukan anak akan mengasah kemampuan berfikir anak dalam menghitung jumlah dadu dan memahami setiap pijakan dalam setiap petak ular tangga. Selain itu, anak akan melihat setiap pijakan dan anak akan mulai menghafal dalam permainan ular tangga. Kemampuan dari menghafal ini menjadi sebuah acara aktif agar dapat memasukkan informasi ke dalam otak.

Permainan ular tangga dengan ukuran yang besar akan menarik perhatian anak dan membuat anak lebih leluasa dalam bergerak dan mengeskpresikan diri. Permainan ini biasanya dimainkan dengan melibatkan dadu, bidak dan papan ular tangga. Permainan ular tangga tidak hanya dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, salah satunya yaitu meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus pada anak. Metode pembelajaran yang dilakukan dengan bermain dapat bertujuan untuk menghilangkan kejenuhan anak selama proses belajar dan anak akan lebih senang dalam melakukan setiap pembelajaran (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021).



Gambar 1

Gambar 1, menunjukkan permainan ular tangga yang dimainkan oleh anak-anak TK di desa silo lama. Cara permainannya dilakukan berkelompok dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Permainan paling seikit diikuti oleh dua anak dan maksimal 4 anak
- 2) Guru atau orang tua menyebutkan nama alat-alatnya
- 3) Guru atau orang tua menyampaikan tata tertib bermain.
- 4) Awali dengan sует atau hompimpah untuk menentukan siapa yang akan pertama memainkan dadu
- 5) Anak yang pertama mendapat giliran akan mengocok dan melemparkan dadu

- 6) Anak menjalankan anak dadu sesuai dengan perintah yang ada pada titik titik dadu, misal titik dua maka akan menjalankan dadu dari START dua langkah ke kanan sesuai urutan angka
- 7) Permainan dilakukan secara bergantian
- 8) langkah anak dadu selanjutnya mengikuti pada capaian langkah anak dadu sebelumnya
- 9) pemenang yang berhasil adalah pemain yang pertama kali selamat langkah anak dadunya di angka 60
- 10) pemenang mendapatkan reward.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan anak bereksplorasi menggunakan indera penglihatan, peraba dan pendengaran. Dapat merangsang lima bidang perkembangan anak, terutama motorik anak. Dapat menunjang tercapainya motivasi positif pada anak. Bisa berpengaruh pada kebutuhan psikologis anak, seperti kebahagiaan, percaya diri dan perubahan perilaku, interaksi sosial, komunikasi, dapat mengembangkan kemampuan kerja anak dan menunjang kreativitas anak.

Hasilnya menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan banyak hal, termasuk mendorong anak bereksplorasi menggunakan indera penglihatan, peraba, dan pendengaran, sehingga dapat menstimulasi motorik anak. Mendukung terlaksananya motivasi positif pada anak, mempengaruhi kebutuhan psikologi anak seperti kebahagiaan, kepercayaan dan perubahan perilaku, interaksi sosial, komunikasi. mengembangkan daya aktivitas anak dan media kreatif anak (Mujahidatul Mukarromah, 2016). Permainan ular tangga besar ditujukan untuk anak usia 5-6 tahun sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun, dan pengembangan keterampilan mengembangkan aspek intelektual, emosional, dan psikomotorik (Elinawati et al., 2021).

Kelebihan dan kekurangan bermain ular tangga bersama anak TK di desa silo lama

Anak-anak TK di desa silo lama sangat bersemangat ketika diajak bermain ular tangga raksasa ini. Anak mudah diberitahu untuk tertib dan tidak rebutan pada saat permainan dimulai. Adapun kekurangannya yaitu mengalami kesulitan dalam bermain karena motorik kasar dan kognitif nya tidak sinkron pada saat bermain contoh : anak asal melompat padahal dadu yang ia lemparkan tidak sama dengan yang ia lompati. Dan ketika memulai hitungan lalu ia berjalan sesuai angka yang ia dapat. Lalu menyebutkan gambar buah atau hewan yang ia susah menghafal gambar tersebut itu gambar apa. Dapat di simpulkan bahwa tidak semua anak lancar dalam motorik kasar nya. Jika kognitif nya sudah lancar maka akan terbantu oleh motorik nya, begitu juga sebaliknya.

SIMPULAN

Anak usia dini merupakan anak yang banyak sekali stimulasi dalam dirinya salah satu contoh stimulasi yang bagus untuk anak adalah bermain ular tangga raksasa karna ular tangga ini dapat menstimulasi segala aspek perkembangan anak salah satunya adalah aspek perkembangan motorik kasar. Anak dapat menstimulasi tubuhnya untuk stabil dalam berdiri di atas kotak ular tangga tersebut, selain itu anak juga dapat melatih konsentrasinya pada saat ia pindah dari satu kotak ke kotak lain sesuai dengan jumlah angka dadu yang ia dapatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Sunggono, 2007, metodologi penelitian Hukum, PT Raja Grafindo persada, Jakarta.
- Ellinawati, E, Sari, F., & Mustika Sari, A. (2021). peningkatan kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), 148–154. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i1.1410>
- Fadillah dkk. (2014). Edukitanment Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana Preinamedia Group

- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan kemampuan mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Ilis Madyawati.(2016). Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Premadamedia Group. Jakarta
- Magill dkk. Motor Learning and Control. Singapore: McGraw-Hill, 2014.
- Mansur. (2005). Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam. Pustaka pelajar. Jakarta
- Moeleong,lexy. (2011). metode penelitian kualitatif. Bandung: Remaja Rosda Karya
- mujahidatul Mukarromah.(2016). meningkatkan Kecerdasan
- Nisa monicha. (2020). peningkatkan kemampuan Motorik Kasar melalui permainan sirkuit. *jurnal cikal cendikia,PG PAUD universitas PGRI*, 01(01), 33–42.
- Sagei.George H. Introduction to motor Behavior a Neuropsychological Approach Second Edition. USA:Addison WestleyPublishing Company. (1997).