

LOSUKA Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Yanuaricus Ricardus Natal¹, Andi Nafsia²
Progrma Studi Program Studi PJKR¹, Program Studi PG-PAUD²
STKIP Citra Bakti

Email: yanuariusrichardus@gmail.com¹ andinafsia89@gmail.com²

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kemampuan anak dalam menggabungkan suku kata dengan gerakan lompat suku kata (LOSUKA) dalam mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini di TKK Olaewa. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini 11 anak dengan usia anak 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam permainan "losuka" buka dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak yaitu: 1) Motorik kasar, dimana anak sebelum menggabungkan suku diminta untuk lompat untuk menggabungkan suku kata yang dipegang oleh 2 orang anak. 2) Kognitif, dimana anak membunyikan suku kata yang akan digabungkan menjadi kata yang sederhana. 3) Sosial emosional, dengan permainan ini sosial emosional anak juga berkembang, dimana dia dapat berinteraksi dengan temannya ketika teman-teman sama-sama menyebutkan suku kata yang akan digabungkan.

Abstract

The purpose of this study was to determine children's ability to combine syllables with syllable jumping movements (LOSUKA) in developing gross motor skills in early childhood at TKK Olaewa. This type of research uses a qualitative descriptive method. The subjects of this study were 11 children aged 5-6 years. Data collection techniques used are observation and documentation. Data analysis techniques consist of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate that the game "losuka" can develop several aspects of child development, namely: 1) Gross motor skills, where children are asked to jump before combining syllables to combine syllables held by 2 children before combining syllables. 2) Cognitive, where the child sounds the syllables that will be combined into simple words. 3) Social emotional, with this game the child's social emotional also develops, where he can interact with his friends when friends both mention the syllables to be combined.

Kyeword: Losuka, Motorik kasar, anak usia dini

PENDAHULUAN

Perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan memerlukan perhatian khusus. Salah satu aspek perkembangan yang memiliki potensi yang sangat besar pada anak usia dini yakni perkembangan fisik motorik (Nisa & Suwardi, 2021) Aspek motorik kasar adalah

gerakan yang membutuhkan adanya koordinasi dari sebagian besar pada anggota tubuh anak. Perkembangan motorik kasar meliputi kemampuan berjalan, berlari, melompat, kemudian melempar. Kemampuan motorik kasar tubuh anak akan turut menentukan perkembangan anak agar mendapatkan hasil yang optimal, dibutuhkan adanya stimulasi yang tepat dari orang tua anak yang berada di rumah, dan guru ketika anak berada di sekolah (Decaprio, 2013).

Dalam Permen Diknas Nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan, menyatakan bahwa pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu:

- a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
- b. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.
- c. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
- d. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
- e. Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Keseimbangan tubuh anak sangat diperlukan untuk menguasai gerakan motorik kasar. Tubuh perlu dilatih agar indera-indera terstimulasi untuk membantu keseimbangan tubuh (Yosinta, Nasirun & Syam, 2016).

Setiap anak akan memiliki responsif mental dan karakteristik berbeda-beda proses tumbuh kembangnya. Pada masa ini, anak mengalami proses tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari segi fisik motorik, emosi, kognitif, maupun psikososial, perkembangan tersebut berlangsung secara menyeluruh, karena itu aspek perkembangan tersebut perlu distimulasi dengan tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Kurangnya stimulasi pada anak dapat menghambat anak dalam berinteraksi dengan orang lain (Aisyah, dkk, 2007).

Bermain adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak serta merupakan salah satu aktivitas jasmani yang sangat disukai anak dalam kehidupan sehari-hari dan menarik serta menyenangkan untuk dilakukan sepanjang waktu oleh anak itu sendiri. Anak lebih banyak menghabiskan waktunya bermain dan berinteraksi di luar rumah dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain yang diyakini mampu membawa anak ke perubahan yang baik dalam berbagai aspek kehidupan anak. Para ahli pendidikan menganggap bahwa bermain sebagai kegiatan yang memiliki nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Seperti dimukakan oleh Plato dalam Tedjasaputra (2001) bahwa bermain mempunyai nilai praktis dalam kehidupan anak. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagi, menambah, mengurangi apel kepada teman-temannya. Bermain bagi anak mempunyai arti penting terhadap perkembangan fisik, psikis, maupun sosial anak.

Melalui bermain secara fisik anak akan mengalami perubahan dalam hal pertumbuhan dan perkembangan fisik anak seperti bertambahnya berat dan tinggi badan serta kemampuan ototnya semakin berkualitas walaupun jumlah serabut dan bentuk otot relatif tetap, melalui bermain juga dapat meningkatkan dan mempertahankan kebugaran jasmani anak, anak tidak mudah lelah dan tetap bugar walaupun selalu beraktivitas secara terus menerus dalam kesehariannya. Sejatinya bahwa melalui kegiatan bermain, anak dapat melakukan aktifitas dan mengeksklore semua kemampuan dan minat yang dimiliki sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang

secara maksimal. Pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif. Mulai dari perkembangan emosi, kemudian mengarah ke kreativitas bersosialisasi. Permainan juga berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman, memiliki konteks hubungan sosial dan spontan, bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan (Hasanah, 2016).

Alat permainan yang digunakan untuk bermain biasanya berbentuk nyata, hal itu tentu dapat menstimulasi perkembangan anak seperti mengenal warna, bentuk, ukuran, ringan berat, kecil besar, halus kasar dan lain sebagainya. Lompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari satu titik ke titik yang lain lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki/anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik. Pada kegiatan melompat, seorang anak bisa mulai melompat di mana saja, tetapi bidang pendaratan atau tujuannya harus diberi tanda agar anak mengetahui tanda tersebut sebagai tingkat keberhasilan dalam lompatannya (Rahardjo, Amalia, dan Malpaleni, 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TKK Olaewa, kegiatan permainan lompat suku kata (losuka) dapat dijadikan sebagai upaya dalam mengembangkan atau meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan permainan tersebut menggunakan alat dan bahan yang mudah ditemukan oleh guru sehingga dapat diterapkan dalam pengembangan motorik kasar pada anak. Penelitian ini pula selain hanya berfokus pada perkembangan motorik kasar anak juga dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan seperti perkembangan kognitif dan sosial emosional yang kesemuanya saling berkaitan satu dengan yang lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kemampuan anak dalam menggabungkan suku kata dengan aktifitas gerakan lompat suku kata (LOSUKA) dalam mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini di TKK Olaewa yang berada di Kecamatan Boawae Kabupaten Nagekeo, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 11 anak dengan usia 5-6 tahun yang berada di sekolah ini tentunya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TKK Olaewa dengan subyek anak sebanyak 11 orang. Kegiatan lompat suku kata dilakukan untuk mengenalkan dan menggabungkan suku kata pada anak melalui gerakan atau aktifitas melompat. Suku kata yang dikenalkan pada anak ada kata sederhana yang sering didengar oleh anak. Kegiatan permainan lompat suku kata adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara:

- a. guru menyediakan beberapa potong suku kata dengan tema olah raga. Seperti suku kata dari kata "Bola".
- b. Masing masing-masing suku kata Bo dan La di berikan kepada 2 orang anak, satunya mendapatkan suku kata BO dan satu lagi mendapatkan suku kata La.

- c. Setelah itu anak yang lain diminta untuk memperhatikan dan sama-sama membunyikan suku kata tersebut bersama-sama dengan guru.
 - d. Kedua anak tersebut diminta kedepan dan berdiri disisi yang berlainan, sebelah kanan dan kiri dengan jarak 1 meter.
 - e. Kemudian guru bersama-sama anak-anak lain akan menyebutkan salah satu suku kata. Anak yang memegang suku kata tersebut harus bergerak melompat ketengah pada kotak yang telah disediakan.
 - f. Kegiatan ini diteruskan sampai kedua anak tersebut bertemu dan suku kata yang dipegang dapat disatukan untuk membentuk kata "BOLA"
 - g. Kegiatan ini berlangsung berulang-ulang sampai anak-anak sebanyak 11 orang memahami bunyi kata BOLA dan mengenal huruf apa saja yang ada pada kata BOLA
- Dalam kegiatan ini, penelitian berkolaborasi dengan guru pada kelompok B TKK Olaewa. Peneliti bertugas sebagai observatory atau pengamat sedangkan guru bertugas mendampingi anak-anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran melalui permainan *Losuka*. Hasil dari observasi yang dilakukan memberikan dua potongan suku kata kepada 2 anak. masing masing berdiri pada kotak yang telah disediakan. Satu anak memegang 1 suku kata.



Gambar 01. Guru menjelaskan aturan main *Losuka*

Gambar di atas menjelaskan sebelum melakukan kegiatan, guru menjelaskan peraturan permainan pada anak sambil menunjukkan suku kata yang akan digabungkan.



Gambar 02. Kegiatan bermain

Gambar di atas menjelaskan bahwa pada kegiatan di atas terlihat anak sudah melakukan lompatan dan bertemu dibagian tengah area untuk menggabungkan kedua kosakata yang tadi terpisah.



Gambar 03. Kegiatan Konfirmasi

Melalui gambar di atas dapat dijelaskan bahwa, guru melakukan penguatan materi setelah anak berhasil melakuakn kegiatan melompat suku kata. Guru memberikan pendalaman tentang buntu huruf pada kata tersebut dan meminta anak untuk membunyikan kata yang telah digabungkan dari kegiatan lompat suku kata (losuka).

Berdasarkan kegiatan tersebut dapat dikatakan bahwa lompat suku kata (losuka) tidak hanya mampu meningkatkan aktivitas motorik kasar pada anak namun dapat pula meningkatkan aspek kognitif anak dalam mengenal suku kata, menganalisis dan menggabungkan suku kata. Anak juga dapat berinteraksi dengan guru dan sesamanya di kelas dengan baik dan menyenangkan.

Dari hasil pengamatan untuk kemampuan motorik kasar anak dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel Instrumen Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Suku Kata (Losuka)

Aspek	Indikator	Pencapaian
Kecepatan	Anak mampu melompat dengan tumpuan dua kaki dan mendarat pada kotak yang telah disediakan.	Mulai Berkembang (MB)

Keseimbangan	Anak mendarat tepat ada kotak yang disediakan guru.	Mulai berkembang
Kekuatan	anak mampu mempertahankan diri pada posisi yang benar	Berkembang sesuai harapab (BSH)
Koordinasi	anak mampu berkoordinasi dengan pasangan dalam permainan tersebut	Mulai berkembang (MB)

SIMPULAN

Pada masa usia dini atau masa kritis semua perkembangan anak akan berkembang sesuai dengan aspek perkembangannya terutama perkembangan motorik kasar anak. Oleh karena itu dibutuhkan stimulasi atau rangsangan untuk mengembangkannya. Salah satunya dengan cara membuat kegiatan permainan lompat suku kata (losuka). Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TKK Olaewa dalam kegiatan permainan lompat suku kata dapat memberikan pengaruh atau dampak yang baik terhadap perkembangan motorik kasar pada anak dan kegiatan permainan ini efektif sebagai upaya meningkatkan motorik kasar pada anak, karena melalui aktifitas bermain tentunya banyak manfaat yang dapat diperoleh yaitu meningkatnya unsur-unsur kondisi fisik anak semakin baik seperti kecepatan, kekuatan, daya ledak, kelentukan, keseimbangan, dan lain-lain. Secara psikis aktivitas bermain juga mampu membantu perkembangan jiwa anak secara wajar dalam hal tingkah laku, emosi, kecerdasan, keberanian, rasa percaya diri. serta semakin matangnya anak dalam perkembangan emosinya dan mampu mengendalikan secara nyata

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, and dkk. 2007. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Budi Rahardjo, Rizky Amalia, & Malpaleni Satriana. 2021. *Penerapan Metode Demonstrasi Gerak Lokomotor Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Samarinda: CV Amerta Media
- Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hasanah, U. 2016. "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). 5(1).
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Gramedia
- Nisa, I, and S Suwardi. 2021. "Stimulasi Gerak Lokomotor Anak Usia 1-4 Tahun Melalui Metode Gerak Dan Lagu." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 2(1): 88–95.

Rahardjo, Budi, Rizky Amalia, and Satriana Malpaleni. 2021. *Penerapan Metode Demonstrasi Gerak Lokomotor Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Samarinda: CV Amerta Media.

Yosinta, S. I, H. M Nasirun, and N Syam. 2016. "Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok." *Jurnal Ilmiah Potensia* 1(1): 57–61.