

PERMAINAN PETAK UMPET DI MASA PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI

Umi Kulsum¹✉, Komala²

¹ Raudhatul Athfal (RA) Atsauri, Kabupaten Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

¹walisongo543@gmail.com, ²komalaikipsiliwangi@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Gerakan yang membutuhkan otot besar atau motorik kasar bisa dilakukan melalui kegiatan yang menggunakan seluruh anggota tubuh yaitu dengan melompat, berlari, berjalan dan bermain petak umpet. Peneliti memilih bermain cari teman (petak umpet) adalah permainan yang sangat menyenangkan bagi anak cara bermain petak umpet adalah mencari teman yang bersembunyi. Di RA Atsauri pada kelompok B masih terdapat anak yang dalam kemampuan motorik kasar masih dibawah rata-rata peneliti bertujuan untuk mengembangkan motorik kasar anak melalui bermain petak umpet dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode yang digunakan, Adapun Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dengan analisis data kualitatif dan anak kelompok B dengan jumlah 10 orang anak yaitu lima anak laki-laki dan lima anak perempuan adalah subjek dalam penelitian, untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak dengan bermain petak umpet dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring, dengan kegiatan tersebut peneliti mendapatkan hasil akhir 80% keterampilan motorik kasar anak meningkat.

Kata Kunci : Kemampuan Motorik Kasar; Petak Umpet; Pembelajaran Daring

ABSTRACT

Movements that require large muscles or gross motor skills can be done through activities that use the entire body, namely jumping, running, walking, and playing hide and seek. Researchers chose to play make friends (hide and seek) is a very fun game for children. The way to play hide and seek is to find friends who are hiding. In RA Atsauri in group B, there are still children whose gross motor skills are still below the average. The researcher aims to develop children's gross motor skills through playing hide and seek with online learning. Classroom Action Research (CAR) is the method used. The data collection technique in this study is observation with qualitative data analysis and group B children with a total of 10 children, namely five boys and five girls are the subjects in the study, to improve children's fine motor skills by playing hide and seek with online learning, with these activities the researchers got the final result 80% of children's gross motor skills increased.

Keywords: Gross Motor Development; Hide And Seek; Online Learning

PENDAHULUAN

Pentingnya suatu kecerdasan bagi anak usia dini salah satunya adalah kecerdasan motorik kasar anak. Di RA Atsauri terdapat anak yang dalam kecerdasan motorik kasarnya masih di bawah rata-rata penyebabnya adalah kurangnya stimulus atau kegiatan

yang merangsang motorik kasar anak, penyebab lain karena guru hanya fokus pada motorik halus anak sehingga kegiatan yang dilakukan hanya stimulus motorik halus saja. harus dilakukan dengan cara memberikan stimulus salah satunya dengan bermain petak umpet yang dilakukan secara daring. Adapun rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini menggunakan metode permainan petak umpet secara daring.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permasalahan dalam penelitian ini yaitu di RA Atsauri terdapat anak pada kelompok B yang motorik kasarnya masih dibawah rata-rata, karena guru melakukan stimulus motorik kasar hanya dengan kegiatan bermain bola dan berlari saja, disini peneliti ingin melakukan kegiatan yang berbeda, yaitu dengan cara mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dengan bermain petak umpet secara daring. Disini guru menugaskan secara daring, kegiatan ini memerlukan kerjasama orang terdekat anak, dalam kegiatan yang ditugaskan anak wajib kerjasama bersama temannya minimal 5 orang kemudian suit untuk siapa pertama kali menjadi yang mencari teman.

Dari kegiatan yang dilakukan yaitu bermain permainan petak umpet untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak secara daring diatas penjelasan pembelajaran daring Menurut pendapat Sobron (2019), pembelajaran daring juga memiliki manfaat seperti berkomunikasi serta diskusi antara guru dengan anak, anakpun bisa berinteraksi dan berdiskusi dengan satu dan lainnya, memudahkan anak berinteraksi dengan guru dan orang tua, sarana yang tepat untuk melihat perkembangan anak melalui laporan orang tua dengan tujuan orang tua dapat melihat langsung perkembangannya, guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada anak berupa gambar, video, dan audio yang dapat diunduh oleh orang tua langsung, dan mempermudah guru membuat materi dimana saja dan kapan saja.

Oleh karena itu, salah satu kemampuan yang sangat penting untuk dimiliki anak usia dini adalah kemampuan motorik kasar, rata-rata dalam kegiatan disekolah guru menstimulus motorik kasar anak dengan cara bermain bola, ataupun berlari. menggantung, mewarnai gambar, dan berlari. kegiatan bermain yang bisa dilakukan di sekolah haruslah sesuai dengan prinsip Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) baik Pendidikan formal maupun non Pendidikan formal agar dapat memberikan pendidikan dan stimulasi sesuai dengan usia dan perkembangannya yang mengacu pada kurikulum yang sudah di-tentukan. (Aminah, Nurhayati, & Komala, 2020, hlm. 40)

Dari penjelasan di atas, maka salah satu perkembangan anak yang harus dimiliki adalah perkembangan motorik kasar. Motorik kasar adalah koordinasi gerak tubuh, biasanya tenaga terlatih karena dilakukan oleh otot-otot yang besar. Motorik kasar anak akan berkembang sesuai dengan tahapan usianya. Karena pentingnya perkembangannya harus dijaga dengan baik agar tidak menghambat ke perkembangan lainnya sehingga bisa berkembang dengan baik (Musfiroh 2008 hlm. 113).

Dari pembahasan diatas perkembangan sangatlah penting bagi anak usia dini memiliki perkembangan yang sangat istimewa mencakup fisik dan psikis, sebab hal ini anak sedang mengalami masa keemasan. Oleh karena itu, dunia anak adalah dunia bermain adalah hakikat belajar bagi anak dan akan menjadi pengalaman sekaligus pengetahuan bagi anak. Berkaitan dengan pemberian kesempatan pada anak untuk bermain, karena pada hakekatnya dan prinsip Pendidikan anak bermain itu sendiri merupakan hak anak sepanjang rentang hidupnya. Melalui bermain anak dapat berlatih meningkatkan cara berpikir dan mengembangkan kreativitas berbagai potensi perkembangan dapat diperoleh melalui kegiatan bermain, fisik motorik anak akan optimal karena melibatkan gerak seluruh anggota tubuh, dunia anak adalah bermain. Dalam

permainan petak umpet ini secara tidak langsung motorik kasar anak terstimulus dengan baik karena dengan berlari dan melompat menggunakan otot-otot kaki. Bermain petak umpet adalah salah satu dari permainan tradisional, permainan ini dapat mengembangkan motorik kasar pada anak. Permainan petak umpet yaitu bermain sembunyi dari teman sebagaimana disebutkan oleh Achroni (2012, hlm. 68).

Melakukan kegiatan petak umpet adalah salah satu permainan yang sangat menyenangkan bagi anak untuk dimainkan dengan cara mencari teman yang bersembunyi, yaitu mencari teman yang bersembunyi dengan membagi tim penjaga harus mencari teman-temannya yang bersembunyi kemudian untuk tim pemain yang sedang bersembunyi harus berusaha menyelamatkan dirinya sendiri dan temannya dari penjaga dengan cara menyentuh beteng penjaga terlebih dahulu. Dengan pembelajaran daring ini permainan ini sudah jarang dilakukan, karena saat ini pembelajaran dilakukan di rumah.

Pada kondisi saat ini tentu perlu adanya kerja sama antara guru serta keterlibatan orangtua dalam memberikan stimulus agar dapat tercapainya tingkat pengembangan kemampuan yang optimal khususnya dalam pengembangan motorik kasar. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dengan bermain petak umpet secara daring. Sebagai alasan utama dalam penelitian ini bahwa fungsi pendidikan usia dini salah satunya membantu agar dapat mengembangkan segenap potensi dalam diri anak, menumbuhkan nilai dan norma kehidupan, menurut Sujiono (2013, hlm. 83) pembentukan dan pembiasaan perilaku yang baik, serta pengembangan dalam pengetahuan dan keterampilan dasar pada diri anak, menumbuhkan motivasi dan keinginan belajar yang positif.

Adapun pendapat Menurut Carlson, Rowe & Curby (2013) ada lima aspek yang harus berkembang terutama perkembangan dalam aspek motorik sangat penting dan berpengaruh besar dalam kesiapan sekolah juga kesiapan dan pencapaian dalam akademik yang perlu dikembangkan.

Dalam perkembangan yang dimiliki oleh anak salah satunya fisik motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh keterampilan motorik kasar diawali dengan bermain yang merupakan gerakan kasar sesuai dengan tahapan perkembangan usia pada anak, pada umumnya anak sudah menguasai sebagian motorik kasar sementara keterampilan motorik halus baru mulai berkembang. Maka hal ini senada menurut pendapat Eliyansah, & Sirodjudin (2021, hlm. 107) bahwa perkembangan motorik adalah perubahan bersifat perjalanan perkembangan anak dalam sebuah kegiatan motorik sebagai salah satu akibat interaksi antara faktor yang ada sebelumnya dan pengalaman hidup dalam menjalankan tahapan perjalanan kehidupan manusia dalam kegiatan sehari-hari.

Cara untuk mengembangkan motorik yang berkaitan dengan otot besar pada anak di RA Atsauri dengan kegiatan bermain petak umpet dalam pembelajaran daring. Dalam kegiatan ini menggunakan kaki agar melatih keterampilan motorik kasar. Kegiatan ini menggunakan kaki untuk melangkah mencari tempat sembunyi

METODOLOGI

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan bulan April, semester ganjil tahun ajaran 2020-2021 subjek penelitian yaitu lima anak perempuan dan lima anak laki-laki kelompok B. Penelitian Tindakan kelas yang digunakan adalah model Kemmis and Mc. Teggart menurut Muhlihatun (2017) yang terdiri dari empat langkah pelaksanaan yaitu pertama, perencanaan yaitu proses perencanaan tindakan yang akan dilakukan selama penelitian

yang kedua Tindakan, pelaksanaan Tindakan ini dilakukan oleh peneliti sesuai dengan skenario yang telah direncanakan mengacu pada RPPH yang telah disusun sebelumnya yang ketiga pengamatan, (observasi) dilakukan oleh peneliti itu sendiri melalui lembar observasi, yaitu peneliti melakukan pengamatan selama kegiatan penelitian itu berlangsung. yang keempat Refleksi, kegiatan mencari hasil observasi sehingga menimbulkan ide perencanaan kegiatan pembelajaran yang baru. Guru dan peneliti melakukan pembicaraan tentang hasil observasi bersama-sama untuk menguraikan tindakan apa yang selanjutnya harus dilakukan di penelitian selanjutnya.

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian yang dibuat ini pada dasarnya menggunakan analisis data kualitatif. Menurut Sugiyono, (2017, hlm. 8) mendefinisikan metode penelitian kualitatif sebagai metode naturalistik, penelitian yang tidak dibuat-buat dan apa adanya yang terjadi pada saat melakukan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan mulai dari pra siklus, kemudian siklus I, karena memang hasil yang didapat belum dirasa cukup peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II dan didapatkan hasil yang sesuai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut ini adalah hasil penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan otot besar atau motorik kasar anak melalui permainan petak umpet yang dilakukan secara daring, yang dilakukan dalam masa pra siklus. didapatkan hasil bahwa anak sudah mulai terlihat antusias bermain petak umpet tersebut namun masih ragu-ragu untuk melakukannya, hal ini disebabkan belum anak belum terbiasa dan merasa masih asing dengan permainan petak umpet, sehingga memperoleh hasil 20% saja perkembangan motorik anak pada kelompok B.

Dalam penelitian berikutnya yaitu siklus 1 peneliti dalam kegiatan petak umpet secara daring, dapat menyimpulkan bahwa ada perubahan dalam sikap anak yaitu BB 15% atau sama dengan 2 anak, MB 35% sama dengan 3 anak, BSH 20% sama dengan 3 anak, BSB 25% sama dengan 2 anak. Presentase berikut menunjukkan anak mulai mengerti cara melakukan bermain petak umpet yang dilakukan secara daring. Namun target peneliti masih belum tercapai sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Hal ini dapat dilihat dari tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Tindakan Siklus I

Penilaian	Jumlah Anak	Presentase
BB	2	15%
MB	3	35%
BSH	3	25%
BSB	2	20%

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Dalam penelitian yang dilakukan pada siklus 2 yang dijelaskan pada tabel 2 diperoleh hasil sebagai berikut MB 40% sama dengan 4 anak, BSH 25% sama dengan 3

anak, BSB 25% sama dengan 3 anak. Presentase menunjukkan bahwa hasil yang signifikan anak mengerti cara bermain petak umpet terlihat siapa yang tugas mencari dan yang lain langsung berlari untuk sembunyi. keterampilan motorik kasar anak berkembang pada kelompok B.

Tabel 2 Tindakan Siklus II

Penilaian	Jumlah Anak	Presentase
MB	4	40%
BSH	3	25%
BSB	3	25%

Pembahasan

Dalam melakukan penelitian mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui metode bermain petak umpet yaitu peneliti memberikan jadwal kegiatan kepada orang tua dimana di dalam jadwal tersebut sudah terinci alur bermain petak umpet yang dapat mentimulus keterampilan motorik kasar anak, apa saja yang harus dilakukan pada awal bermain petak umpet, ada hitungan yang harus diucapkan pada orang bertugas untuk mencari teman. dalam kegiatan ini koordinasi mata, otot kaki dan otot besar anak akan terlatih sehingga keterampilan kemampuan motorik kasar anakpun akan berkembang.

Dari penelitian siklus I anak-anak masih belum terlihat perkembangan motorik kasarnya secara signifikan itu terlihat dalam kegiatan bermain petak umpet anak masih ragu, dan bingung melakukan permainan., oleh karena itu penelitian selanjutnya ke siklus II menunjukkan hasil presentase yang meningkat dalam mengembangkan kemampuan meningkatkan motorik kasar melalui metode bermain petak umpet pada kelompok B. Yang didukung pendapat Komala (2021, hlm. 105) dalam permainan yang dilakukan oleh anak sebaiknya tidak monoton, guru harus lebih kreatif dalam menerapkan permainan kepada anak agar guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam sebuah permainan.

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan diatas dalam kegiatan permainan petak yang dilakukan secara daring untuk menstimulus motoric kasar anak, maka peneliti dapat menyimpulkan dari awal observasi anak kelompok B perkembangan motorik kasar anak masih rendah yaitu sekitar 20%, masuk dalam penelitian siklus I terlihat melalui kegiatan bermain petak umpet secara daring anak mulai antusias dan presentasi ada peningkatan, di siklus ke II terlihat perkembangan motorik kasar anak meningkat yaitu 80% dalam kegiatan bermain petak umpet yang dilakukan secara daring, anak terlihat senang, antusias dalam melakukan permainan petak umpet secara daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitera
- Aminah, A., Nurhayati, S., & Komala, K. (2020). IMPLEMENTASI LITERASI DINI MELALUI PERMAINAN ARISAN HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 38-47. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i1.p%25p>

- Carlson, A. G., Rowe, E., & Curby, T. W. (2013). Disentangling fine motor skills' relations to academic achievement: The relative contributions of visual-spatial integration and visual-motor coordination. *The Journal of genetic psychology*, 174(5), 514-533. <https://doi.org/10.1080/00221325.2012.717122>
- Eliyansah, N., & Sirodjudin, M. K. (2021). MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN ENG MOSAR PADA KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 106-112. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i1.p%25p>
- Musfiroh, T. (2008). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono, (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sobron, (2019). Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sains Dan Entrepreneurship VI*, 1(1), 1-5.