

ANALISIS PERMAINAN LOMPAT GEOMETRI TERHADAP MOTORIK KASAR ANAK DI TK WIRAYUDA KENDARI

Usman S.Pd.,M.Pd¹⁾, Firmayanti Hamani²⁾.

²⁾Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Kendari(Penulis 2)

Firmayantihamani.14@umkendari.ac.id

ABSTRACT

Analysis of geometric jumping games on children's gross motor skills at TK Wirayuda Kendari, geometry is a branch of mathematics concerned with questions of shape, size, position, relative images, and the nature of space. From this geometric jumping game, children can develop gross motor skills such as jumping, jumping jogging and others. The purpose of this research is that children can know geometric shapes and can develop children's gross motor skills. The subjects in this study were 10 TK Wirayuda Kendari children. From the results of this study, it is very good, it can be seen that when the children activities can jump, jump and jog properly according to the gross motor skills of the child and the child can distinguish geometric shapes, such as rectangles, triangles, circles and rectangles.

Kata Kunci : *Bentuk Geometri, Permainan Lompat Geometri, motoric kasar*

PENDAHULUAN

Dalam dunia Pendidikan, lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh.¹ Berdasarkan Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 ayat 14 menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan



perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. demikian kedua orang tua harus mengetahui dan memperhatikan tentang pentingnya aspek perkembangan dan pertumbuhan serta masa depan seorang anak secara keseluruhan. Selain orang tua dan lingkungan sekitar anak, lembaga Pendidikan Anak Usia Dini juga perlu menyediakan berbagai bentuk kegiatan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Aspek perkembangan anak meliputi nilai moral agama (NAM), fisik motorik (FM), kognitif (KOG), sosial emosional (SE), bahasa (BHS) dan seni (S). Semua aspek perkembangan tersebut perlu

mendapat stimulasi dari orang-orang yang ada di sekitar anak agar anak mampu tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya. dimana anak dibesarkan, diasuh dan dididik. Kanak-kanak antara lain mengenal konsep bilangan, perhitungan, pengurangan, geometri, pemecahan masalah dan strategi permainan. Dari beberapa kemampuan logika matematika pada anak usia dini yang telah disebutkan, geometri adalah ilmu yang mempelajari

bangun datar dan bangun ruang beserta salah satu cirinya. Berdasarkan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak mengembangkan kecerdasannya melalui pengalaman dan praktik langsung dengan lingkungan fisik. Pengalaman praktik tersebut menjadi dasar kemampuan otak untuk berfikir dan belajar. Geometri merupakan bagian matematika yang sangat dekat dengan anak, karena hampir semua objek yang ada di sekitar lingkungan anak merupakan objek dengan bentuk geometri. Pengenalan geometri yang tepat di Taman Kanak-Kanak yaitu bentuk-bentuk geometri datar atau biasa disebut bangun ruang. Pada usia 4-5 tahun anak usia dini mulai mengenal objek dasar matematika yang bersifat konkret, karena pada usia tersebut anak berada pada perkembangan berfikir pra-operasional konkret misalnya, anak belajar matematika dari benda-benda yang ada disekitarnya.⁷ Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, mendeskripsikan, dan menggambarkan objek atau benda-benda yang ada disekitar lingkungan anak. Maka dari itu, pengenalan bentuk geometri perlu diberikan sejak dini menggunakan cara

yang tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Permainan yang sesuai untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri datar pada anak usia dini adalah permainan lompat geometri. Anak usia dini pada dasarnya lebih suka bermain di luar ruangan, dimana segala permainan yang dimainkannya dapat mempengaruhi memori ingatan dan sangat membantu mengembangkan seluruh bagian dalam otak. Permainan lompat geometri hampir sama dengan permainan tradisional engklek. Namun ada sedikit perbedaannya, pada permainan tradisional engklek yaitu melompati bentuk-bentuk geometri datar dengan menggunakan gacuk (alat bantu permainan engklek), sedangkan pada permainan lompat geometri, anak-anak terlebih dahulu melempar dadi besar lalu melompati bentuk-bentuk geometri datar yang sudah dibuat. Permainan lompat geometri ini menurut penulis dapat mendukung, meningkatkan dan memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif dengan mampu mengenal bentuk-bentuk geometri yang sudah disediakan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik melakukan Penelitian kualitatif dengan mengangkat judul **“Analisis Permainan Lompat Geometri Terhadap Motorik Kasar Anak Di Tk Wirayuda Kendari”**. Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Adakah Pengeruh kemampuan mengenal bentuk geometri, baik atau kurang baik kemampuan anak mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri pada TK Wirayuda Kendari.

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Mengetahui Bentuk Geometri

1. Pengertian Kemampuan Mengetahui Bentuk Geometri

Anak usia dini pada fase pra-operasional kemampuan berfikirnya adalah berfikir secara simbolis. Menurut Munandar (dalam Susanto), kemampuan merupakan daya kesanggupan atau kecakapan untuk melakukan tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan atau potensi seseorang yang dibawa sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan sehingga orang tersebut mampu melakukan sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mengenal berasal dari kata kenal yang artinya

mengetahui, teringat kembali. Kemudian bentuk adalah kata lain dari wujud, rupa, gambaran atau susunan. Sedangkan menurut Jannah, geometri merupakan ilmu yang membahas tentang bentuk, bidang, dan ruang suatu benda. Lestari (dalam Rustiyanti) mengungkapkan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak dalam mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengungkapkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Sedangkan Beaty (dalam Marlisa) mengungkapkan, mengenal bentuk geometri merupakan modal awal yang penting untuk diajarkan kepada anak karena salah satu kemampuan dalam perkembangan kognitif yaitu anak harus bisa membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, persegi panjang dan segi tiga.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kecakapan anak dalam mengetahui, menunjuk, menyebutkan dan mengelompokkan benda-benda atau objek yang ada di lingkungan sekitar anak berdasarkan dengan bentuk geometri. Pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini akan lebih bermanfaat apabila dilakukan dengan cara yang sesuai. Dengan demikian diperlukan strategi untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini yang tepat dan menarik

sesuai dengan karakteristiknya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenalkan bentuk geometri bertujuan membantu anak dalam memahami, mengetahui, menggambarkan sehingga anak menjadi tahu tentang macam-macam

bentuk geometri. Aspek-aspek kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dimulai dari anak mengetahui nama dan bentuk geometri. Kemudian anak mampu memberikan contoh bentuk benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri yang telah diketahuinya. Sehingga anak mampu menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, serta mampu menceritakan suatu benda yang dibuat anak dari beberapa susunan bentuk geometri.

2. Macam-Macam Bentuk Geometri

Secara umum bentuk geometri terdiri dari bentuk geometri 2 dimensi dan bentuk geometri 3 dimensi. Bentuk geometri 2 dimensi disebut dengan bangun datar sedangkan bentuk geometri 3 dimensi disebut bangun ruang. Menurut Kusni, geometri 2 dimensi terdiri dari 5 buah meliputi: segitiga, persegi panjang, lingkaran, belah ketupat dan trapesium. Jajar genjang adalah segi empat yang memiliki sisi sejajar.

Persegi panjang adalah jajar genjang yang sudutnya berbentuk siku-siku. Belah ketupat adalah jajar genjang yang dua sisinya sama panjang. Trapesium adalah segi empat yang memiliki sepasang sisi sejajar. Lingkaran adalah bangun datar yang tidak memiliki sudut dan hanya memiliki 1 sisi saja. Sedangkan menurut Surya, geometri 3 dimensi meliputi: kubus, balok, prisma tegak segi tiga, limas. Kubus adalah prisma tegak yang sisinya berbentuk persegi, memiliki 6 sisi yang sama, 12 rusuk yang sama panjang, dan memiliki 8 titik sudut. Balok adalah prisma tegak yang sisinya berbentuk persegi panjang, memiliki 6 sisi dengan 3 pasang sisi yang sama, memiliki 12 rusuk dan 8 titik sudut. Prisma tegak segi tiga memiliki 5 buah sisi, 9 rusuk yang sama panjang, dan 6 titik sudut. Limas adalah bangun. Berdasarkan beberapa bentuk yang telah dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk geometri dibagi menjadi dua jenis yaitu geometri bangun datar dan geometri bangun ruang. Namun tidak semua bentuk harus dipahami anak di Taman Kanak-Kanak. 6 tahun adalah mengenal enam buah bentuk geometri yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium dan belah ketupat. Dan dalam penelitian ini bentuk yang harus di pahami anak usia dini ada 6 buah bentuk geometri datar yaitu segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang, trapesium dan belah ketupat.

3. Strategi Pembelajaran Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini

Strategi pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam mengajar dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Agung Triharso, cara agar suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan adalah dengan menggabungkan bermain dan belajar. Bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan, keduanya saling berkaitan. Bermain membuat anak senang dan belajar membuat anak mendapatkan ilmu serta mengetahui hal-hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Sehingga dengan belajar melalui bermain anak mampu menguasai materi serta mempraktekkannya langsung. Prinsip bermain adalah anak harus mengutamakan bermain untuk belajar, bukan hanya bermain untuk mainan itu sendiri. Strategi dan pemilihan jenis permainan untuk anak usia dini harus sesuai dengan tahap perkembangan anak agar pesen edukatif dalam permainan tersebut dapat ditangkap dengan mudah dan menyenangkan oleh anak. Pola belajar sebagaimana bermain, dan bermain sebagaimana belajar akan membuat anak merasa enjoy, karena antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan dan menantang. Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang dapat dilakukan dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini yaitu

kegiatannya dikemas dalam bentuk permainan. Melalui kegiatan bermain anak akan mengetahui, memahami, dan mengenal bentuk geometri karena kemampuan dasar dalam mengenal bentuk geometri dapat dikembangkan melalui pengenalan anak pada kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda aslinya (bentuk bola itu seperti lingkaran, bentuk buku itu seperti persegi panjang, dan sebagainya). Pemberian rangsangan dan stimulus yang tepat pada proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak akan memberikan dampak positif selanjutnya pada anak usia dini. Karakter anak akan terbentuk menjadi seorang pembelajar yang aktif apabila guru mampu menciptakan iklim belajar yang nyaman, menarik dan menyenangkan. Dari kegiatan belajar sambil bermain tersebut, hasil belajar dapat meningkat karena ketika anak belajar matematika khususnya dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri anak akan mampu memahaminya apabila dibantu dengan manipulasi objek-objek benda yang konkret.

B. Permainan Lompat Geometri

1. Pengertian Permainan Lompat Geometri

Dunia anak adalah dunianya bermain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan berasal dari kata dasar main

atau bermain yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak.²⁰ Artinya sebuah permainan merupakan aktivitas yang membuat hati seorang anak senang, nyaman, dan bersemangat. Menurut Fadlillah, permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Permainan untuk anak usia dini biasanya dirancang dengan tidak banyak menggunakan aturan dalam bermain agar anak merasa nyaman dalam melakukan permainan tersebut. Permainan tetap penting dalam program prasekolah karena melalui permainan akan terjadi sebuah pembelajaran. Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang membuat hati seorang anak senang dan bersemangat serta di dalamnya terdapat unsur pembelajaran yang ingin dikembangkan sehingga dengan belajar melalui bermain anak akan mampu mengeksplorasi pengetahuan dan pengalamannya agar berkembang sesuai yang diharapkan. Permainan yang sesuai untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri datar pada anak usia dini adalah permainan lompat geometri. Kemampuan dasar yang harus dimiliki anak pada fase



lompat adalah keseimbangan yang baik agar anak tidak mengalami kesulitan dalam sebuah tugas yang membutuhkan kemampuan motorik. Permainan lompat geometri merupakan salah satu permainan yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif dalam mengenal bentuk geometri bangun datar. Permainan ini dibuat untuk anak kelompok yaitu usia 5-6 tahun. Melalui permainan lompat geometri anak akan belajar tentang macam-macam bentuk geometri bangun datar. Anak mengamati petunjuk permainan yang diberikan guru. Permainan lompat geometri hampir sama dengan permainan tradisional engklek. Namun ada sedikit perbedaanya, pada permainan tradisional

engklek yaitu melompati bentuk-bentuk geometri datar dengan menggunakan gacuk (alat bantu permainan engklek), sedangkan pada permainan lompat geometri ini, anak-anak terlebih dahulu melempar dadu besar. Dadu tersebut berbentuk kubus dengan 6 sisi, kemudian ke-6 sisi dadu ditemplei bentuk geometri yang akan dikenalkan pada anak yaitu segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang, trapesium dan belah ketupat. Setelah itu anak melompati bentuk-bentuk geometri datar yang sudah dibuat secara bergantian.

2. Manfaat Permainan Lompat Geometri

Manfaat permainan lompat geometri yaitu melatih daya nalar anak. Ketika anak melempar dadu besar disitu anak akan mengingat bentuk geometri apa yang muncul pada dadu besar yang telah dilemparnya. Kemudian ketika melompati papan geometri, juga dapat melatih daya ingat anak pada bentuk-bentuk geometri yang telah dilompatinya tanpa membayangkan lagi. Selain itu permainan lompat geometri ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal macam-macam bentuk geometri sehingga setelah melakukan lompatan anak akan dengan mudah mengingatnya. Ketika melakukan permainan tersebut, tampak perilaku anak sangat murni, apa adanya tanpa dibuat-buat. Dan jika terjadi kesulitan peneliti langsung membantu agar semua anak dapat dengan mudah melakukan permainan tersebut.

3. Karakteristik Alat Permainan Lompat Geometri

Adapun karakteristik alat permainan lompat geometri menurut penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Permainan harus sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, agar tidak merasa kesulitan saat melakukan permainan tersebut.
- b. Alat permainan lompat geometri terbuat dari bahan duplek yang tidak berbahaya

dan aman ketika digunakan anak, dalam pembuatannya peneliti juga memberi variasi warna yang menarik. Pemilihan dan penempatan alat-alat permainan juga harus diperhatikan demi keselamatan anak agar anak juga merasa nyaman ketika menggunakan dan mengikuti permainan tersebut.

4. Cara Membuat Permainan Lompat Geometri

a. Alat-alat yang digunakan untuk membuat permainan lompat

geometri antara lain:

- 1) Cutter
- 2) Pensil
- 3) Penggaris
- 4) Gunting
- 5) Lem

b. Adapun bahan-bahan yang digunakan untuk membuat permainan lompat geometri antara lain:

- 1) Kertas karton
- 2) Krayon
- 3) Sterofoam
- 4) Cat air

c. Cara membuat permainan lompat geometri antara lain:

1) Menggambar pola 6 bentuk geometri yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium dan belah ketupat pada duplek tebal. Bentuk ke-6 geometri tersebut memiliki ukuran yang berbeda-beda sesuai keinginan peneliti.

2) Memotong duplek yang sudah ada gambar pola geometri, kemudian gunting pola-pola tersebut dengan rapi. Usahakan tidak ada yang lancip agar tidak berbahaya ketika digunakan oleh anak.

3) Setelah ke-6 buah geometri sudah terpotong sesuai polanya, beri warna menggunakan krayon pada potongan geometri tersebut dengan warna yang menarik.

4) Setelah itu diamkan potongan geometri tersebut hingga kering.

5) Setelah kering potongan-potongan geometri ditata dengan rapi sehingga alat permainan lompat geometri pun dapat digunakan.

d. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Permainan Lompat Geometri Adapun langkah-langkah menggunakan permainan lompat geometri adalah sebagai berikut:

a. Guru menyiapkan potongan-potongan bentuk geometri yang sudah jadi permainan lompat geometri, kemudian ditata

b. Selesai menata media permainan lompat geometri tersebut, guru masuk ke dalam kelas untuk mengkondisikan anak-anak. Anak-anak diajak untuk berbaris membentuk kereta api kemudian berjalan menuju permainan lompat geometri sambil bernyanyi “naik kereta api” supaya anak-anak tetapi terkondisikan dalam barisan dengan rapi.

c. Sesampainya di tempat permainan, guru mempersilahkan anak untuk duduk dan memperhatikan contoh serta aturan ketika melakukan permainan lompat geometri. Guru juga mengajak anak untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang akan dikenalkan kepada anak

d. Setelah anak-anak memahami contoh dan aturan dalam bermain, guru memanggil nama satu persatu anak untuk maju ke depan papan permainan lompat geometri untuk bersiap-siap melempar dadu yang sudah disiapkan.

e. Setelah dadu dilempar oleh anak, sebelum melompat anak harus menyebutkan bentuk geometri yang muncul pada dadu yang telah dilemparnya.

f. Kemudian anak melakukan permainan lompat geometri. Lompatan yang dilakukan anak hampir sama dengan ketika anak bermain engklek yaitu menggunakan satu atau dua kaki secara bergantian. Namun ada perbedaan yaitu ketikan anak melewati

bentuk geometri yang muncul pada dadu yang dilemparnya, anak harus melompat menggunakan dua kaki.

g. Setelah anak berhasil melompati ke-6 buah bentuk geometri dan sampailah difinisi. Ketika anak telah finish, guru menyiapkan puzzle yang berisi enam bentuk geometri. Tugas anak memasang puzzle tersebut sesuai polanya.

Kelebihan dan Kekurangan Permainan Lompat Geometri

1. Kelebihan Permainan Lompat Geometri

a. Sangat aman digunakan untuk anak usia dini karena bahannya dari duplek.

b. Tidak mudah rusak dan tahan lama.

c. Menarik anak untuk melakukan permainan dengan melompat sehingga anak dapat bergerak bebas.

d. Permainan lompat geometri tidak hanya untuk mengenalkan bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium dan belah ketupat), tapi juga dapat mengenalkan warna pada anak.

e. Anak terbiasa sabar menunggu giliran karena permainan ini dilakukan secara bergantian.

2. Kekurangan Permainan Lompat Geometri

a. Memerlukan waktu yang cukup lama



karena permainan lompat geometri ini dilakukan secara bergantian.

b. Bahan yang digunakan untuk membuat permainan lompat geometri ini adalah duplek tebal dan dilapisi cat, jadi prosesnya cukup lama dan tidak mudah dalam pembuatannya.

c. Cara bermain dengan didampingi guru dan sesuai petunjuk yang diberikan guru.

C. Fungsi Perkembangan Motorik bagi Anak

Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang penting bagi perkembangan pribadi secara keseluruhan. Melalui keterampilan, motorik anak dapat beranjak dari kondisi "*helplessness*" (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang "*independence*" (bebas, tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan "*self confidence*" (rasa percaya diri). Melalui keterampilan

motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (*school adjustment*). Pada usia pra sekolah (Taman Kanak-kanak) atau usia kelas-kelas awal Sekolah Dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris berbaris.

Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucil atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan). Banyak ahli yang menjelaskan tentang pentingnya meningkatkan perkembangan motorik anak usia dini yakni dalam mengembangkan fisiologis anak, memacu perkembangan sosial emosional anak serta meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Peran kemampuan motorik untuk perkembangan fisiologis anak yakni Anak bergerak atau berolahraga akan menjaga anak agar tidak mendapat masalah dengan jantungnya karena sering dan rutinnya anak bergerak dengan cara berolahraga maka kegiatan tersebut juga menstimulasi semua proses fisiologis anak seperti peningkatan sirkulasi darah dan pernapasannya.

Kegiatan motorik kasar anak merupakan awal anak mulai kenal kegiatan berolahraga. Jika anak terbiasa berolahraga mulai ia kecil maka hal itu akan berakibat baik untuk pembentukan postur tubuh anak kemudian. Selain itu, kegiatan berolahraga atau bergerak akan membuat tulang dan otot anak bertambah kuat. Peran kemampuan motorik untuk perkembangan sosial dan emosional anak yakni seorang anak yang mempunyai kemampuan motorik

yang baik akan mempunyai rasa percaya diri yang besar. Lingkungan teman-temannya pun akan menerima anak yang memiliki kemampuan motorik atau gerak lebih baik, sedangkan anak yang tidak memiliki kemampuan gerak tertentu akan kurang diterima teman-temannya. Penerimaan teman-teman dan lingkungannya akan menyebabkan anak mempunyai rasa percaya diri yang baik. Oleh sebab itu, sebaiknya saat anak-anak kecil mereka dapat mulai mempelajari berbagai jenis kegiatan fisik motorik secara bebas sesuai dengan kemampuan mereka sendiri dan tanpa disbandingkan dengan anak lainnya. Hal itu membuat anak mau melakukan berbagai kegiatan dengan senang hati tanpa rasa takut dan malu.

Pentingnya perkembangan motorik anak usia dini dalam meningkatkan penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien.

D. Motorik Kasar anak

Menurut Fikriyati (2013) kemampuan motorik sangat erat kaitannya

dengan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Hal serupa juga dikemukakan oleh Gallahue (1989) bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia.

Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olahraga. Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan. Gallahue membagi kemampuan motorik dalam tiga kategori, yaitu: 1) Kemampuan lokomotor adalah kemampuan yang digunakan untuk memerintahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lain, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meluncur. 2) Kemampuan non-lokomotor adalah kemampuan yang digunakan tanpa memindahkan tubuh atau gerak ditempat. Contoh gerakan kemampuan non-lokomotor adalah menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, jalan di tempat, loncat ditempat, berdiri dengan satu kaki, dan mengayuhkan kaki secara bergantian. 3) Kemampuan manipulatif adalah kemampuan yang dikembangkan saat anak sedang menguasai berbagai macam objek dan

kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki. Contoh kemampuan manipulatif adalah gerakan melempar, memukul, menendang, menangkap obyek, memutar tali, dan memantulkan, atau menggiring bola.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dijelaskan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang berhubungan dengan gerakan otot-otot besar dalam melakukan pengendalian gerakan tubuh melalui kemampuan *lokomotor*, *non lokomotor*, dan *manipulative*

Terdapat tiga macam gerak dasar motorik kasar pada anak usia dini, diantaranya adalah berjalan, berlari dan melompat. Sebagaimana penjelasan sebagai berikut (Maimunah & Hasan, 2010):

1. Berjalan

Pada kemampuan motorik kasar fase ini, yang harus diberikan stimulasi adalah kemampuan berdiri, berjalan kedepan, berjalan kebelakang, berjalan berjingkat, melompat atau meloncat, berlari, berdiri satu kaki, menendang bola. Berjalan seharusnya dikuasai anak saat berusia satu tahun, sedangkan berdiri satu kaki dikuasai naka saat dia berusia dua tahun. Untuk kemampuan berjalan perkembangan yang dikuatkan adalah keseimbangan dalam berdiri. Hal ini berarti anak tidak hanya

dituntut untuk sekedar berdiri, tetapi juga berdiri dalam waktu yang lama, dan ini berkaitan dengan lamanya otot kaki bekerja. Bila perkembangan jalan tidak dikembangkan dengan baik, maka anak akan mengalami gangguan keseimbangan. Anak cenderung kurang percaya diri dan ia selalu menghindari aktivitas yang melibatkan keseimbangan seperti main ayunan, seluncur, dan lain – lain.

2. Berlari

Perkembangan lari akan mempengaruhi perkembangan lompat, lempar dan kemampuan konsentrasi anak. Pada tugas keseimbangan ini, diperlukan keseimbangan tubuh, kecepatan gerak kaki, ketepatan empat pola kaki, bertumpu pada tumit (*heel strike*), telapak kaki mengangkat dan bertumpu pada ujung – ujung jari kaki (*toe off*), kaki berayun (*swing*), dan mengayun kaki menapak pada alas (*landing*), serta perencanaan gerak (*motor planning*). Jika perkembangan lari tidak dikembangkan dengan baik, anak akan bermasalah pada keseimbangannya, seperti mudah lelah dalam beraktivitas fisik, sulit berkonsentrasi, cenderung menghindari tugas – tugas yang melibatkan konsentrasi dan aktivitas yang melibatkan mental seperti memasng *puzzle*, tidak mau mendengarkan saat guru sedang bercerita dan lain sebagainya.

3. Melompat

Kemampuan dasar yang harus dimiliki anak pada fase melompat adalah keseimbangan yang baik, kemampuan koordinasi motorik, dan perencanaan gerak (*motor planning*). Jika anak tidak kuat dalam pengembangan melompat, biasanya akan menghadapi kesulitan dalam sebuah perencanaan tugas yang terorganisasi (tugas-tugas yang membutuhkan kemampuan *motor planning*).

Pada dasarnya keterampilan motorik orang berbeda – beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Memperhatikan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ketrampilan motorik kasar unsur – unsurnya identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya. Hal ini sesuai pendapat Depdiknas (2008) bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, keterampilan dan kontrol motorik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode studi kasus, yaitu menurut Prof. Dr. H. Mdjian Rahardjo. M.Si (2017:5) menyimpulkan bahwa studi kasus ialah suatu

serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi, untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Dalam hal ini penelitian menganalisis permainan lompat geometri dapat melatih motorik kasar anak. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak yang ber usia 4-6 tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Tujuan dilakukan teknik observasi yaitu untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas anak dan dalam penggunaan permainan lompat geometri pada saat proses pembelajaran. Secara lebih rinci dapat di lihat pada bagan di bawa ini :



Bagan alur penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu aspek yang penting untuk perkembangan dan pertumbuhan anak. Pertumbuhan anak usia dini sangat bergantung pada kemampuan motorik kasar yang dilakukannya. Menurut Fikriyati (2013) kemampuan motorik sangat erat kaitannya dengan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot-otot besar, atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Salah satu kemampuan motorik yang sedang berkembang pesat saat usia

dini yaitu kemampuan motorik, perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus, motorik kasar memerlukan koordinasi otot-otot besar yang dapat membuat mereka melompat, memanjat, berlari, dan lain sebagainya

Pada tahap pelaksanaan terlebih dahulu peneliti melaksanakan kegiatan observasi yang bertujuan untuk mengetahui dan melihat tentang bagaimana kondisi awal anak mengenal bentuk geometri dan kemampuan motorik kasar anak di TK Wirayuda Kendari. Dari hasil observasi aktivitas anak dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri, sudah baik. Pada saat kegiatan observasi peneliti di damping oleh guru kelas dalam melakukan permainan bentuk-bentuk geometri, guru menyerahkan kepada peneliti untuk menjelaskan cara permainan bentuk-bentuk geometri kepada anak. Dan peneliti menjelaskan bentuk-bentuk geometri, mana yang persegi panjang, segi tiga dan lain-lain. kemudian peneliti memanggil satu per satu anak untuk maju di depan secara bergantian untuk melakukan kegiatan sesuai indikator yaitu menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat). Setelah itu anak masuk dalam aturan permainan di mana anak di bagi menjadi dua kelompok 1 kelompok terdapat

1 anak. Dalam permainan ini anak menggunakan teknik melompat, meloncat dan lari kecil sesuai dengan aba-aba dari guru atau peneliti, contoh guru atau peneliti memberikan aba-aba " lompat di bentuk segitiga " maka anak akan melompat di bentuk tersebut begitupun seterusnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di TK Wirayuda Kendari dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan motorik kasar anak sangat baik. Dari hasil observasi aktivitas anak selama pembelajaran melalui permainan lompat geometri, anak terlihat sangat bersemangat bahkan tidak sabar menunggu giliran untuk maju ke depan kelas mempraktekkan permainan lompat geometri tersebut. Dari kegiatan ini dilihat anak-anak dapat melompat, meloncat dan lari kecil dengan baik sesuai kemampuan motorik kasar anak. Dan anak dapat membedakan bentuk-bentuk geometri, seperti yang mana persegi panjang, persegi, segitiga, lingkaran dan persegi empat.

DAFTAR PUSTAKA

Dimiyati, Johni, 2013, Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya, Jakarta:

Kencana Penedamedia Grup.

Douglas H Clements, 2011, Julie Samara, Early Childhood Teacher Education: The

Case of Geometry, Journal of Mathematics Teacher Education Vol 14, No. 2.

Fadlillah, Muhammad, 2010, Desain Pembelajaran Paud, Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.

Gunarti, W dkk, 2010, Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini, Universitas Terbuka.

Kusni, 2008, Geometri Dasar, Semarang:Universitas Negeri Semarang.

Evita. (2013). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Pada Anak Kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulonprogo.

Hidayanti, M. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 196-197.



