



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN BOWLING PENGUIN PADA KELOMPOK B DI TK PERMATA HIDAYAH DESA KAYANGAN

Tika Yulian Parni¹, Baik Nilawati Astini², Ika Rachmayani³, I Made Suwasa Astawa⁴.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

*e-mail: tikayulianparni@gmail.com¹, nilawati@unram.ac.id², ikarachmayani@unram.ac.id³, made.astawa@unram.ac.id⁴.

Riwayat Artikel

Diterima: Juli 2024

Publikasi: Februari 2025

ABSTRAK

Kata Kunci:

motorik kasar, permainan bowling penguin

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bowling penguin pada kelompok B di TK Permata Hidayah Desa Kayangan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Prosedur penelitian mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Permata Hidayah Desa Kayangan, yang terdiri dari 15 anak (10 laki-laki dan 5 perempuan). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi, dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat setelah dilakukan tindakan dengan permainan bowling penguin. Hasil kemampuan motorik kasar anak pada pra tindakan sebesar 44,81% dalam kategori Belum Berkembang. Pada siklus I mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata persentase mencapai 57,2% dengan kategori Mulai Berkembang, dan mengalami peningkatan lebih lanjut pada siklus II dengan nilai rata-rata persentase mencapai 87,3% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan, dan dapat dikatakan berhasil karena telah sesuai dengan indikator tingkat pencapaian yakni 80%. Maka dapat disimpulkan melalui permainan bowling penguin dapat meningkatkan motorik kasar anak di TK Permata Hidayah Desa Kayangan.

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Pada rentang usia ini, perkembangan anak terjadi dengan sangat pesat. Masa ini dianggap sebagai periode yang paling tepat untuk merangsang perkembangan individu. Agar dapat memberikan upaya pengembangan yang tepat, penting untuk memahami perkembangan yang terjadi pada anak usia dini. Oleh karena



itu, usia dini dijuluki sebagai usia emas (golden age). Setiap individu mengalami usia dini, yang hanya terjadi sekali dalam hidup, sehingga fase ini tidak boleh disia-siakan (Citra, Pradana & Nabilah, 2022).

Menurut Sujiono dalam Novitasari, Nasirun & Delrofi (2019), menyatakan motorik kasar adalah aktivitas gerak tubuh yang melibatkan otot besar seperti merayap, berguling, merangkak, duduk, berdiri, berjalan, lari, lompat, dan berbagai aktivitas menendang serta aktivitas melempar dan menangkap. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini adalah dengan permainan, permainan merupakan salah satu bagian dari kehidupan anak-anak di seluruh duni, permainan merupakan suatu bentuk aktivitas yang dapat membantu anak dalam mencapai aspek perkembangan baik fisik, kognitif, sosial, moral dan juga emosional. Salah satu permainan yang mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini adalah permainan yang diberi nama bowling penguin.

Permainan bowling merupakan kegiatan melempar dan mengarahkan bola kearah tertentu (target) yang berupa pin. Rahmani (2014), bahwa bowling termasuk salah satu jenis cabang olahraga permainan yang dilakukan dengan menggelindingkan bola bowling menuju lintasan lurus untuk menjatuhkan pin sebanyak mungkin. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hikmah (2017) menyimpulkan bahwa permainan bowling dapat merangsang motorik kasar kasar anak.

Berdasarkan hasil observasi pada kelompok B di TK Permata Hidayah Desa Kayangan pada tanggal 5 dan 6 oktober 2023, diketahui bahwa pemberian kegiatan pembelajaran pada aktivitas motorik kasar masih kurang bervariasi, dalam pembelajaran dengan kegiatan bermain belum dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dan yang sering dilakukan hanya kegiatan yang mengarah ke motorik halus saja seperti menulis, menggambar dan mewarnai. Dalam meningkatkan motorik kasar di TK Permata Hidayah Desa Kayangan hanya melalui aktivitas fisik seperti senam yang sering dilakukan secara bersama-sama, sehingga belum dapat sepenuhnya meningkatkan koordinasi tangan dan kaki, ketepatan anak dalam melemparkan sesuatu ke arah sasaran dan kemampuan anak dalam menjaga keseimbangan tubuh agar anak tidak mudah terjatuh ketika mengikuti kegiatan belajar melalui bermain. Adapun kelemahan motorik kasar yang tampak pada anak saat melakukan aktivitas bermain yang melatih motorik kasar seperti ketangkasan, ketepatan, dan kecermatan anak dalam melakukan kegiatan bermain untuk melatih otot-otot tubuh.

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah kemampuan motorik kasar anak kelompok B dapat meningkat melalui permainan bowling penguin di TK Permata Hidayah Desa Kayangan?”

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motorik kasar anak melalui permainan bowling penguin pada kelompok B di TK Permata Hidayah Desa Kayangan.

2. METODE PENELITIAN

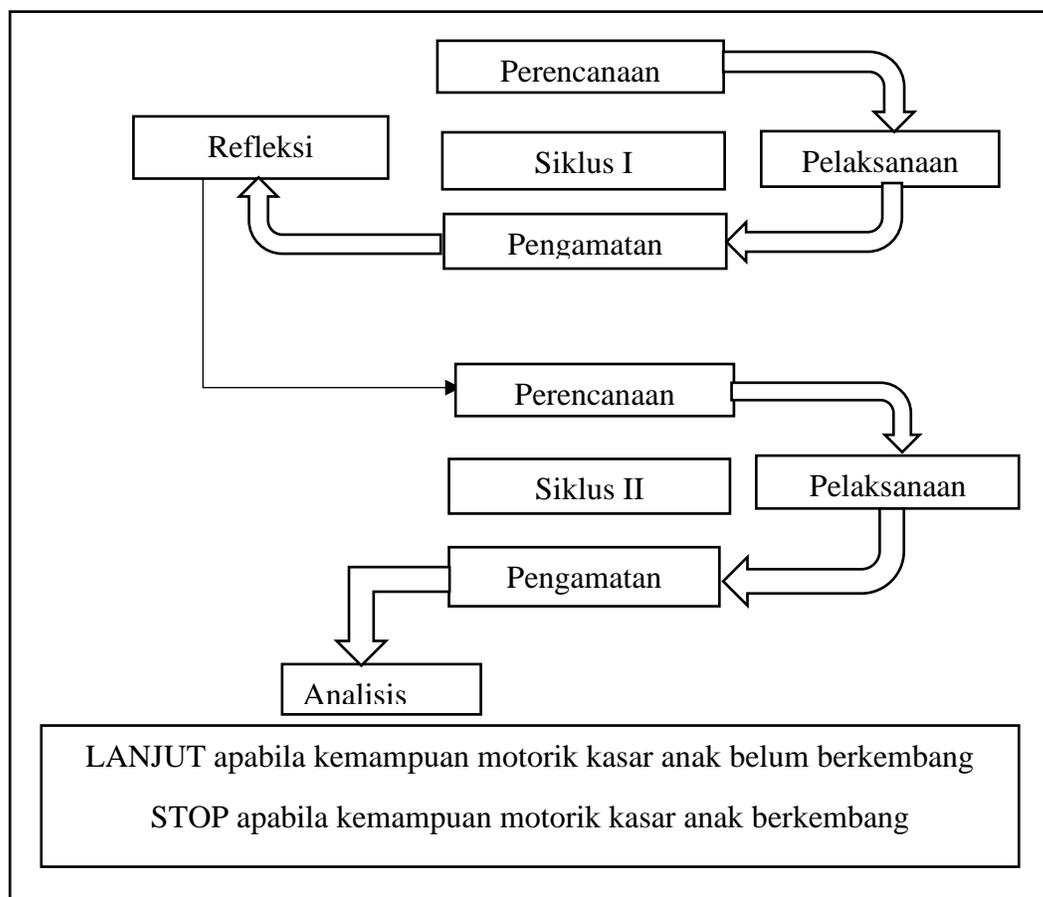
Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto & Suharsini (2014) penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah subjek yang menjadi sasaran yaitu peserta didik, yang bertujuan memperbaiki situasi pembelajaran di kelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah salah



satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya (metode, pendekatan, penggunaan media, teknik evaluasi, dan sebagainya) (Simarmata dkk., 2021 dalam Rahmat & Isnawati 2022). Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok B di TK Permata Hidayah Desa Kayangan yang berjumlah 15 anak. Objek dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan, yaitu permainan bowling penguin. Untuk mendapatkan data-data dan informasi dalam penelitian tindakan kelas ini maka pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi dan dokumentasi.

a. Prosedur Tindakan

Penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan menggunakan dua siklus, dalam penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan yang dikembangkan dari model Kemmis dan Mc Taggart. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berikut beberapa tahapan dari prosedur tindakan sebagai berikut:



**Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas
Siklus Penelitian Tindakan Kelas Diadopsi dari Desain
Penelitian kemmis dan Mc Taggart**



Siklus I

- Tahap Perencanaan
Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:
 1. Menyusun RPPH
 2. Menyiapkan segala alat permainan bowling penguin serta tempat yang digunakan untuk melaksanakan penelitian
 3. Menyiapkan lembar observasi atau lembar pengamatan yang akan digunakan dalam proses permainan bowling penguin
 4. Menyiapkan alat untuk mendokumentasikan berlangsungnya kegiatan peningkatan motorik kasar melalui permainan bowling penguin.
- Tahap Pelaksanaan
Pelaksanaan merupakan impelentasi dari rencana yang sudah dirancang. Maka dilakukan tindakan yaitu, melalui pembelajaran menggunakan permainan bowling penguin untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
- Observasi
Observasi atau pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan dilakukan. Pada saat melakukan observasi peneliti harus mencatat semua peristiwa atau hal yang terjadi di dalam kelas. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh tindakan yang dilakukan kepada siswa, apakah tindakan yang dilakukan sudah mencapai sasaran atau belum.
- Refleksi
Pada tahap ini peneliti beserta guru mengkaji hasil dari observasi dari evaluasi yang telah dilaksanakan. Refleksi dapat dilakukan jika pelaksanaan tindakan telah selesai dilakukan. Apakah pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan baik ataukah masih ada kekurangan dari hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Jika hasil dari kegiatan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan bowling penguin pada siklus I belum mencapai 80%. Maka akan dilanjutkan pada tindakan siklus II. Perencanaan pelaksanaan pada siklus II hampir sama dengan siklus I, akan tetapi pada siklus II mengalami perbaikan dari siklus I. Hasil observasi anak selama kegiatan pembelajaran dalam setiap siklusnya menjadi dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan motorik kasar anak.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya baik. Pada penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai alat pengukur data yang dapat berubah sewaktu-waktu di lapangan. Peneliti menggunakan kisi-kisi instrumen sebagai acuan terhadap apa yang diteliti untuk memudahkan peneliti dalam pengumpulan data. Terdapat kisi-kisi instrumen penerapan permainan bowling penguin dan kisi-kisi observasi kemampuan motorik kasar.



Teknik Analisis Data

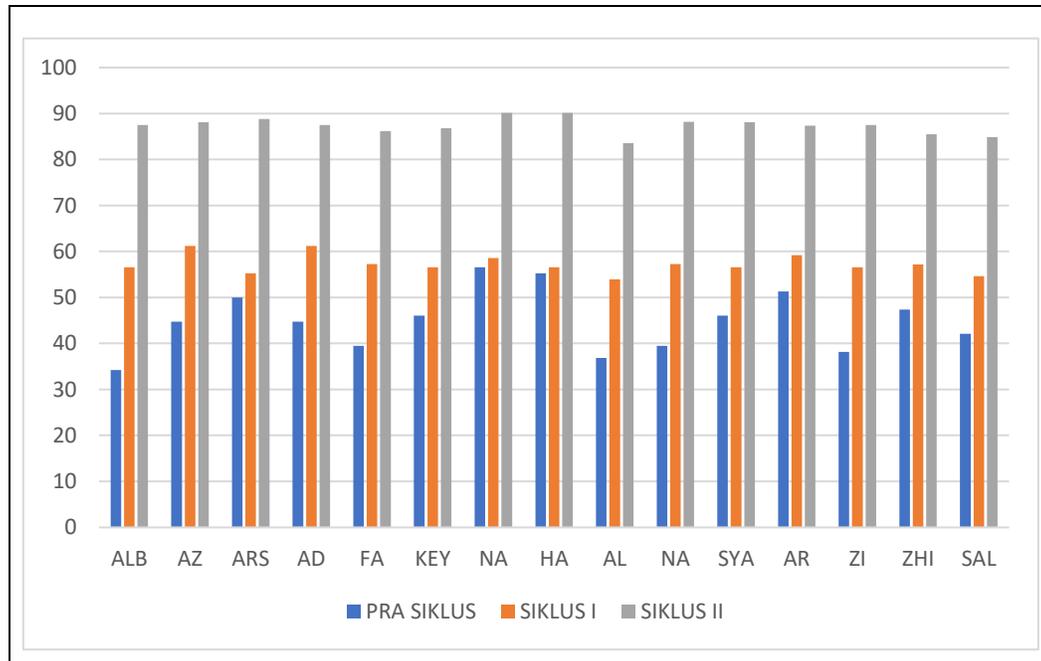
Analisis data dalam penelitian ini adalah data-data yang diperoleh dari hasil lembar observasi dan dokumentasi mengenai hasil kemampuan motorik kasar melalui permainan bowling penguin. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam kemampuan motorik kasar dapat dihitung dengan persentase. Adapun rumus yang digunakan menurut Purwanto (dalam Megawati, 2020).

Indikator Keberhasilan

Indikator pencapaian merupakan syarat minimal yang harus kuasai oleh peserta untuk mencapai kompetensi dalam perkembangan kemampuan motorik kasar. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dinyatakan berhasil apabila ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan. Adapun keberhasilan akan terlihat apabila hasil kegiatan anak melalui permainan bowling penguin terjadi peningkatan. Kriteria keberhasilan dalam penelitian tindakan ini adalah apabila 80% berhasil mencapai kategori memiliki kemampuan motorik kasar Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

b. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil



Gambar 2. Diagram Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

b. Pembahasan

Berdasarkan yang dilakukan pada observasi pra-tindakan diketahui bahwa hasil pengamatan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B hanya



mencapai 44,81% yang mana masih tergolong rendah, ada 11 orang peserta didik yang kemampuan motoriknya Belum Berkembang dan 4 orang peserta didik yang kemampuan motoriknya Mulai Berkembang.

peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bowling penguin pada siklus I menunjukkan anak mencapai persentase antara 50%-69% dengan persentase rata-rata kedua pertemuan tersebut mencapai 57,2% dikategorikan Mulai Berkembang. Adapun persentase pada siklus I ini mencapai 57,2% dari jumlah anak keseluruhan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari hasil pra-siklus, namun belum mencapai indikator keberhasilan yakni 80% sehingga perlu diperhatikan pada siklus II. Seperti yang diungkapkan oleh Irwan dalam Sari & Karmila (2015), bahwa kemampuan motorik kasar yaitu: berjalan, berlari, melompat dan melempar dapat dirangsang atau distimulusi dengan memberikan kesempatan anak melakukan permainan yang bersangkutan dengan ketangkasan dan kelincahan.

Pada siklus II pertemuan pertama memperoleh hasil persentase 77,7%, pertemuan ke dua memperoleh persentase 96,9%, rata-rata persentase yang diperoleh pada siklus II yaitu 87,3% . Jumlah persentase indikator Berkembang Sesuai Harapan karena tujuan utamanya yaitu untuk mencapai indikator keberhasilan 80%, dengan persentase yang di dapat pada siklus II mencapai 87,3 % maka dapat dinyatakan berhasil. Pelaksanaan penelitian berakhir pada siklus II pada pertemuan ke-dua dengan tingkat keberhasilan 87,3%, dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan selama dua siklus maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Permata Hidayah Desa Kayangan dapat meningkat melalui permainan bowling penguin. Hal ini terbukti melalui perolehan persentase kemampuan motorik kasar dari awal sebelum tindakan sampai siklus II yakni, secara klasikal meningkat dari 44,81% pada pra-siklus menjadi 57,2% pada siklus I, dan kemudian mencapai 87,3% pada siklus II dari keseluruhan anak. Hal ini menunjukkan keberhasilan karena telah mencapai indikator tingkat pencapaian sebesar 80%. Dengan demikian, dapat disimpulkan melalui permainan bowling penguin, terjadi peningkatan motorik kasar anak di TK Permata Hidayah Desa Kayangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, A., & Suharsini, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Citra, N., Pradana, P. H., & Nabilah, N. (2022). Pengaruh Permainan Bowling Bergambar Angka Terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 136-141.
- Hikmah, R. D. N (2017). PENERAPAN BERMAIN BOWLING DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL ATHFAL NAHDATUL



- ULAMA MATARAM BARU LAMPUNG TIMUR (Doctoral dissertation, IAIN Raden Intan Lampung).
- Megawati, (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK KEMALA BAYANGKARI KECAMATAN SOMBA OPU KABUPATEN GOWA.
- Novitasari, R., Nasirun, M., & Delrefi, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(1), 6-12.
- Rahmani, M. (2014). *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta: Dunia Cerdas.
- Rahmat, M. Y., & Isnawati, N. (2022). Kontribusi Permainan Bowling Terhadap Motorik Kasar Siswa. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*. Vol. 02, No. 02.
- Sari, H. E., & Karmila, M. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Simpai Pada Kelompok B di KB-TK Islam Permata 1 Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).