

ANALISIS TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR & HALUS ANAK USIA 4-6 TAHUN

Ade Apriyanto¹, Riska Jupita²

¹Pendidikan Olahraga

²Teknik Komputer

*) riskawell22@gmail.com

Abstrak

Dalam penelitian ini membahas tentang Kecerdasan Gerak dalam Pendidikan Jasmani karena khususnya Pendidikan di Indonesia saat ini, terutama di bidang ilmu olahraga telah masuk dalam kurikulum pembelajaran dan menjadi mata pelajaran wajib dituntaskan di setiap jenjang pendidikan wajib belajar. Untuk itu bagi tenaga pendidik harus memaksimalkan diri hal memberikan materi dan eduksinya kepada siswanya, dari pihak sekolah pun wajib melakukan kualifikasi terhadap tenaga pendidik khususnya guru olahraga, karena pada dasarnya untuk menjadi seorang pendidik minimal mempunyai gelar strata satu untuk guru dan dosen minimal strata dua. Penelitian ini juga kita dapat melihat adanya hubungan antara kecerdasan kinestetik, interpersonal dan intrapersonal dengan hasil belajar pendidikan jasmani, serta hubungan kecerdasan motorik. Ketiga rangkaian tersebut kecerdasan kinestetik, interpersonal dan intrapersonal secara bersama-sama dipastikan memiliki hubungan dengan hasil belajar. Kemudian Kecerdasan motorik merupakan kemampuan manusia didalam melakukan aktivitas yang melibatkan anggota tubuh dengan benar, baik yang didapat secara pribadi maupun yang dipelajari. Dengan kata lain kecerdasan motorik bisa dikatakan salah satu faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran pendidikan jasmani.

Kata Kunci: Pendidikan Indonesia, Tenaga Pendidik, Kecerdasan Kinestetik, Interpersonal, Intrapersonal dan Kecerdasan Motorik.

PENDAHULUAN

Kemampuan motorik anak usia 4 – 6 tahun dikarenakan mereka kesulitan untuk mengetes atau mengukur kemampuan motorik siswa didik mereka. Selain itu mereka kesulitan dalam mencari kajian literatur tentang instrumen yang dibuat untuk melihat kemampuan motorik kasar dan halus untuk siswa usia tersebut. Pada anak usia 4-6 tahun tersebut merupakan usia emas, dimana anak wajib mendapatkan perhatian serius tentang kemampuan motoriknya (Puspaningrum et al., 2020)(Borman & Erma, 2018)(Pangkey & Mahfud, 2020)(Yulianto et al., 2019)(Ridwan et al., 2020). Penelitian ini akan menitik beratkan masalah kemampuan motorik anak disebabkan oleh realita di lapangan bahwa anak saat ini banyak yang mengalami obesitas, kebalikan dengan jaman dahulu yang kekurangan pangan. Harapan dari pihak orang tua maupun sekolah, bahwa kemampuan motorik anak akan tumbuh secara normal seiring dengan pertumbuhan usia fisik dan mental. Namun, ada

juga yang mempercayai bahwa perkembangan motorik itu dapat dipengaruhi oleh treatment atau perlakuan atau pola asuh baik oleh guru, pelatih, maupun pengurus sekolah. Urgensi penelitian ini adalah agar guru-guru khususnya di Taman Kanak-kanak dapat membuat penilaian secara komprehensif tentang kemampuan motorik anak didiknya (Borman & Purwanto, 2019)(Ahdan, Pambudi, et al., 2020)(Saputra & Febriyanto, 2019)(Adrian, 2019). Perkembangan motorik anak terdiri dari dua bagian yaitu motorik kasar dan motorik halus. Dalam meningkatkan kemampuan koordinasi gerakan motorik kasar pada anak diperlukan kegiatan-kegiatan gerakan tubuh, seperti berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar dan menangkap, serta menjaga keseimbangan. Sedangkan kemampuan motorik halus anak usia dini ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan aktivitas aktivitas yang memerlukan pemakaian otot-otot kecil pada tangan. Aktivitas ini termasuk memegang benda kecil seperti manik-manik, butiran kalung, memegang sendok, memegang pensil dengan benar, menggunting, melipat kertas, mengikat tali sepatu, mengancing dan menarik resleting. Aktivitas tersebut terlihat mudah namun memerlukan latihan dan bimbingan agar anak dapat melakukannya secara baik dan benar (Arpiansah et al., 2021)(Wantoro, 2020)(Gulö et al., 2021)(Borman & Putra, 2018). Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pada pendidikannya yaitu untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai agama dan moral, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, dan fisik/ motorik agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan Sekolah Dasar (Andrian, 2021)(Ade & Novri, 2019)(Sudibyso & Nugroho, 2020)(Aguss, 2020). Setiap manusia pasti mengalami perkembangan tahap demi tahap yang terjadi selama rentang kehidupan. Perkembangan tersebut dapat terjadi pada beberapa aspek, yaitu perkembangan secara fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Salah satu tahap yang akan dihadapi individu jika sudah melewati masa akhir anak-anak (Mahfud et al., 2020)(Gumantan, 2020)(Melyza & Aguss, 2021)(Aprilianto & Fahrizqi, 2020)(Fahrizqi et al., n.d.). Pertumbuhan dan perkembangan anak adalah hal yang paling penting. Mengetahui dan memahami tumbuh kembang anak tidak hanya melihat dari satu aspek saja, pemberian nutrisi atau gizi pada anak, tetapi lebih dari itu tumbuh kembang anak juga harus dilihat dari berbagai aspek, seperti faktor keturunan, kejiwaan, aturan dalam keluarga dan proses pembelajaran termasuk didalamnya pendidikan keluarga dan agama. Dalam hal ini perhatian orang tua

lebih difokuskan pada pertumbuhan secara fisik dan Stimulasi psikososial di sini sangat berperan dalam pembentukan perkembangan anak. Stimulasi psikososial merupakan perkembangan anak yang ditinjau dari aspek psikososial, bahwa pada masa ini anak dalam perkembangannya dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Kebutuhan stimulasi (asah) ini sangat membantu dalam proses pembelajaran dan pencapaian dalam pertumbuhan dan perkembangan secara optimal. Stimulasi ini dapat berupa latihan atau bermain. Pembentukan kecerdasan ini harus ada interaksi dengan lingkungan sejak dini (Yuliandra et al., 2020)(Agus & Fahrizqi, 2020)(Fahrizqi et al., 2021)(Mahfud & Gumantan, 2020). Kecerdasan terbentuk dari interaksi antara faktor internal dengan lingkungan. Faktor lingkungan termasuk di dalamnya lingkungan dalam keluarga dan luar keluarga (Yuliandra & Fahrizqi, 2020)(Ahdan, Priandika, et al., 2020).

KAJIAN PUSTAKA

Motorik

Perkembangan kemampuan motorik akan mempengaruhi Perkembangan sistem saraf, kemampuan fisik untuk bergerak, dan lingkungan yang mendukung (Rizki & Aguss, 2020)(Aguss, 2021)(Nugroho et al., 2021). Motorik adalah gerakan otot-otot baik otot besar maupun otot kecil untuk menggerakkan tubuh, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh, dipengaruhi oleh usia, berat badan, perkembangan secara fisik (Aguss, Fahrizqi, & Abiyyu, 2021)(Mahfud & Fahrizqi, 2020)(Aguss et al., 2021).

Pendidikan

Pendidikan merupakan proses mengembangkan potensi diri dengan mengajarkan secara sistematis ilmu dalam mewujudkan suasana belajar-mengajar. Bagian dari pendidikan meliputi proses pembelajaran keterampilan, pengetahuan, dan kebiasaan seorang atau sekumpulan orang yang diwariskan turun menurun melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Pendidikan dapat membuat seseorang memiliki kecerdasan, kekuatan spiritual, akhlak mulia, kepribadian, dan keterampilan yang bermanfaat.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan teknik pengambilan data dengan tes dan pengukuran. Penelitian ini akan diawali dengan penyusunan instrumen tes kemampuan motorik kasar dan motorik halus anak usia 4-6 tahun berdasarkan kajian teori.

Populasi Dan Sampel

Subjek penelitian adalah Anak Usia 4-6 Tahun, yaitu: 89 anak. Terdiri atas 38 Anak laki laki usia 4-6 tahun dan 51 anak perempuan usia 4-6 tahun.

Teknik Pengumpulan Data

Setelah tersusun instrumen untuk melihat kemampuan motorik kasar dan halus maka dilakukan penilaian dari para ahli, dalam hal ini teman sejawat atau kolega peneliti untuk melihat validitas isi instrumen. Uji coba instrumen juga akan dilakukan untuk melihat validitas dan reliabilitas instrumen.

Metode Analisis

Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis yang bersifat deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian.

Memeriksa kelengkapan lembar observasi, panduan dokumentasi, dan lain lain.

Data yang berhasil dikumpulkan ditabulasikan ke dalam tabel.

Menyajikan data dalam bentuk visual yaitu diagram batang atau histogram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Activity Diagram Kompetensi Motorik Kasar Kumulatif

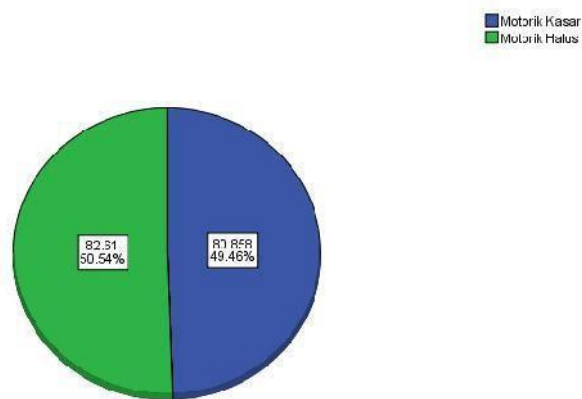
No	Jenis kompetensi	Baik	Tidak baik
	Motorik Kasar		
1.	Menuruni tangga dengan cepat	67 %	33 %
2.	Keseimbang saat berjalan mundur	73%	27%
3.	Melompati rintangan	60%	40%
4.	Melempar dan menangkap bola	66%	34%
5.	Melambungkan bola	80%	20%
Total		69,3%	30,7

Tabel 2 Kompetensi Motorik Halus Kumulatif

No	Jenis kompetensi	Baik	Tidak baik
	Motorik Halus		
1.	Menggunting dengan Pola Sederhana	53,3 %	46,7%
2.	Melipat amplop	60%	40% %
3.	Membawa gelas tanpa menumpahkan isinya	60%	40%
4.	Memasukkan benang ke lubang besar	66,7%	33,3%
5.	Mewarnai gambar dengan menggunakan crayon	73%	27%
Total		62,6%	37,4%

Berikut diagram kemampuan motorik kasar dan halus:

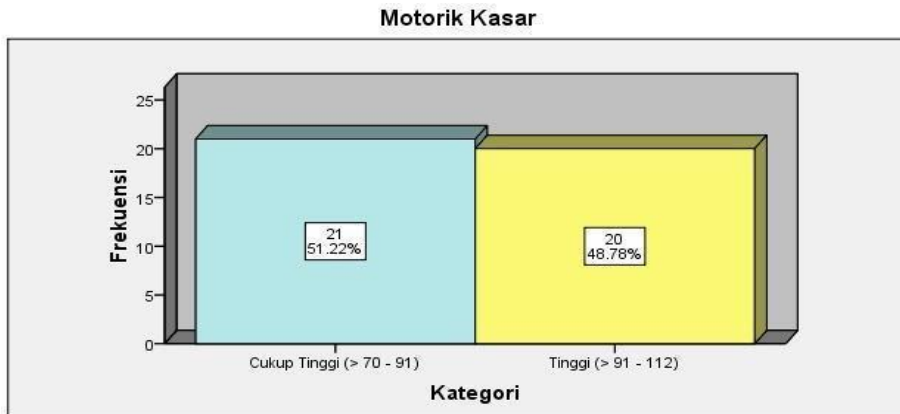
Kemampuan Motorik Anak Usia 4 - 6 Tahun (Kelompok A) - (Dalam Persen %)



Gambar 1 Kemampuan Motorik

Tabel 3 Motorik Kasar

Motorik Kasar		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	CukupTinggi (> 70 - 91)	21	51.2	51.2	51.2
	Tinggi (> 91 - 112)	20	48.8	48.8	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

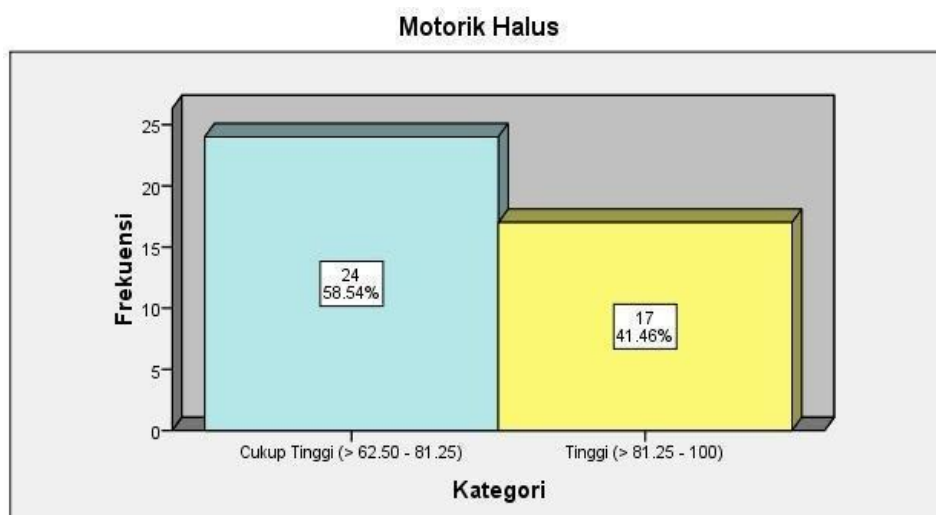


Gambar 2 Motorik kasar

Tabel 4 Motorik Halus

Motorik Halus

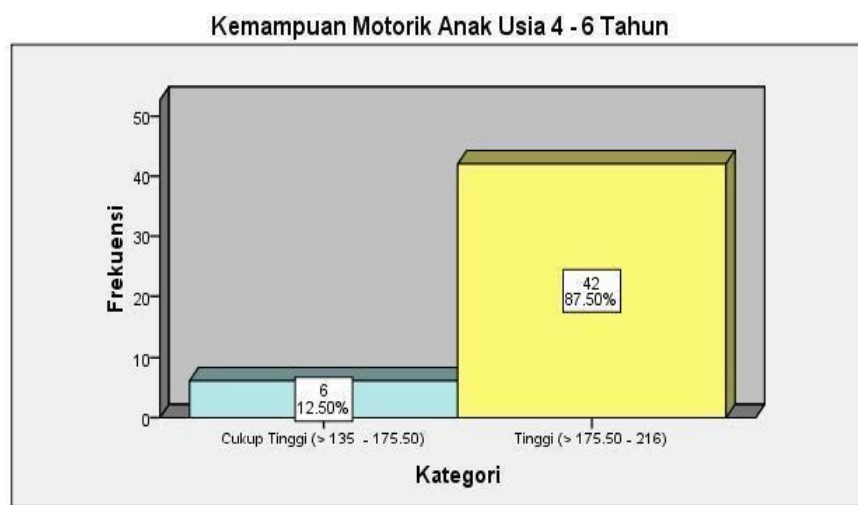
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Val	CukupTinggi (> 62.50 - 81.25)	24	58.5	58.5	58.5
id	Tinggi (> 81.25 - 100)	17	41.5	41.5	100.0
Total		41	100.0	100.0	



Gambar 3 Motorik Halus

Tabel 5 Motorik anak usia 4 – 6 Tahun

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Tinggi (> 135 - 175.50)	6	12.5	12.5	12.5
Tinggi (> 175.50 - 216)	42	87.5	87.5	100.0
Total	48	100.0	100.0	



Gambar 4 Motorik anak usia 4 – 6 Tahun

Berdasarkan hasil penelitian tentang kemampuan motorik anak usia 4 s.d 6 tahun, dalam hal ini taman kanak-kanak Pembina kecamatan Bantul kelompok A dan B tahun 2015 memiliki kategori sangat tinggi dan cukup tinggi, sehingga bisa dikategorikan sangat baik untuk kemampuan motorik anak usia 4 s.d 6 tahun di sekolah ini. hal tersebut juga dipengaruhi oleh beberapa hal yang sudah dilakukan oleh para guru di taman kanak-kanak Pembina kecamatan Bantul untuk memberikan kesempatan gerak dan juga pengalaman gerak sesuai dengan program atau silabus khususnya motorik yang ada di usia 4 s.d 6 tahun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan motorik anak di kelas A adalah: dalam kategori cukup tinggi sebesar 53.66% atau 22 anak, dan kategori tinggi 46.34% atau 19 anak. Kemampuan motorik anak di kelas B adalah: dalam kategori cukup tinggi 12.50% atau 6 anak, kategori tinggi 87.50% atau 42 anak.

Saran dan rekomendasinya bahwa kemampuan motorik anak usia 4 s.d 6 tahun khususnya di kelas A perlu ditingkatkan agar bisa mencapai kategori tinggi.

REFERENSI

- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAKAN Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), . *Jurnal Informanika*, 5(2).
- Adrian, Q. J. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51–54.
- Agus, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis Tingkat Kepercayaan Diri saat Bertanding Atlet Pencak Silat Perguruan Satria Sejati. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 164–174.
- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43–53.
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kemampuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).
- Ahdan, S., Pambudi, T., Sucipto, A., & Nurhada, Y. A. (2020). Game Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 554–568.
- Ahdan, S., Priandika, A. T., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BOLA VOLI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID LEARNING MEDIA FOR BASIC TECHNIQUES OF VOLLEYBALL USING ANDROID-BASED AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY.
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.
- Aprilianto, M. V., & Fahrizqi, E. B. (2020). Tingkat Kebugaran Jasmani Anggota Ukm Futsal Universitas Teknokrat Indonesia. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 1–9.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). GAME EDUKASI VR PENGENALAN DAN PENCEGAHAN VIRUS COVID-19 MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman

- Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinestethic (VAK). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1).
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 5(2), 119–124.
- Borman, R. I., & Putra, A. S. (2018). Game Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Autis Dengan Penerpan Pendekatan Edukasi Multisensori. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 6(1), 1–6.
- Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiatan mahasiswa olahraga panahan. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 20(1), 43–54.
- Fahrizqi, E. B., Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (n.d.). TINGKAT KEBUGARAN JASMANI MAHASISWA OLAHARAGA SELAMA NEW NORMAL PANDEMI COVID-19. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(2), 53–62.
- Gulö, I., Setiawan, D. B., Prameswari, S. R., & Putri, S. R. (2021). MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK-ANAK PANTI ASUHAN DALAM BERBICARA BAHASA INGGRIS. *Adimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 23–28.
- Gumantan, A. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes kebugaran Jasmani Berbasis Android. *JURNAL ILMU KEOLAHRAGAAN*, 19(2), 196–205.
- Mahfud, I., & Gumantan, A. (2020). Survey Of Student Anxiety Levels During The Covid-19 Pandemic. *Jp. Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 4(1), 86–97.
- Mahfud, I., Gumantan, A., & Nugroho, R. A. (2020). PELATIHAN PEMBINAAN KEBUGARAN JASMANI PESERTA EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 56–61.
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16.
- Nugroho, R. A., Yuliandra, R., Gumantan, A., & Mahfud, I. (2021). Pengaruh Latihan Leg Press dan Squat Thrust Terhadap Peningkatan Power Tungkai Atlet Bola Voli. *Jendela Olahraga*, 6(2), 40–49.
- Pangkey, F. R., & Mahfud, I. (2020). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Roll Belakang Pada Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 33–40.
- Puspaningrum, A. S., Suaidah, S., & Laudhana, A. C. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN TENSES UNTUK ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 25–35.

- Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). EDUGAMES N-RAM UNTUK PEMBELAJARAN GEOMETRI PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 89–94.
- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15–23.
- Sudiby, N. A., & Nugroho, R. A. (2020). Survei sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah menengah pertama di kabupaten pringsewu tahun 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 18–24.
- Wantoro, A. (2020). Penerapan Logika Fuzzy dan Profile Matching pada Teknologi Informasi Kesesuaian Antibiotic Berdasarkan Diare Akut Anak. *SENASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"*, 1(1).
- Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2020). Development Of Endurance With The Ball Exercise Model In Basketball Games. *Jp. Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 4(1), 61–72.
- Yuliandra, R., Fahrizqi, E. B., & Mahfud, I. (2020). Peningkatan gerak dasar guling belakang bagi siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 204–213.
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2019). Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(3), 242–251.