

Pelaksanaan Kegiatan Senam Fantasi Binatang Berdasarkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A di Paud Galenia Kota Bandung

Implementation of Gymnastics Animal Fantasy Activity Based on Rough Motor Capability of Group A Children in Paud Galenia Bandung City

¹Nurwati, ²Nan Rahminawati, ³Dinar Nur Imten

^{1,2}Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Bandung,
Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116

email: ¹nurw6336@gmail.com, ²nan_rahminawati@yahoo.com, ³dinar_nurinten@yahoo.com

Abstract. One aspect of the essential ability of early childhood development to develop is gross motor skills. The abusive motor abilities of A PAUD Galenia children before being applied to animal fantasy gymnastics, the average result of most children during gymnastics activities was not able to keep up with the movements, because the teacher was too fast in the movement, and the movements were too complicated. The purpose of this research is to know the effectiveness of animal fantasy gymnastics implementation in children of A PAUD Galenia group. There is no difference or no significant difference, with the application of animal fantasy gymnastics based on rough motor abilities of children. This study uses quasi-experimental method or One group pretest and posttest design. Data analysis technique used is Chi Square analysis, that is to analyze whether there is significant (significant) relationship between children of A PAUD Galenia group, in imitating animal fantasy gymnastics movement based on rough motor ability. The population in this study are all students of group A PAUD Galenia Bandung, amounting to 12 people. The results showed that, after applied animal fantasy gymnastics, the children of A PAUD Galenia group, can move to follow all gymnastics movement with enthusiasm and spirit. The movements contained in animal fantasy gymnastics that is, jump like a rabbit, walk like a duck and fly like a butterfly.

Keywords: Rough Motor Capabilities, Fantasy Animals Animals

Abstrak. Salah satu aspek kemampuan yang penting dari perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan adalah kemampuan motorik kasar. Kemampuan motorik kasar anak kelompok A PAUD Galenia, sebelum diterapkan senam fantasi binatang, hasil rata-rata sebagian besar anak pada saat kegiatan senam tidak mampu mengikuti gerakannya, karena guru terlalu cepat dalam melakukan gerakan, dan gerakan yang dilakukan terlalu rumit. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan senam fantasi binatang pada anak-anak kelompok A PAUD Galenia. Terdapat perbedaan atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan, dengan penerapan senam fantasi binatang berdasarkan kemampuan motorik kasar anak. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen atau *One group pretest and posttest design*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis *Chi Square*, yaitu untuk menganalisis apakah ada hubungan yang bermakna (signifikan) antara anak-anak kelompok A PAUD Galenia, dalam meniru gerakan senam fantasi binatang berdasarkan kemampuan motorik kasar. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelompok A PAUD Galenia Bandung yang berjumlah 12 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, setelah diterapkan senam fantasi binatang, anak-anak kelompok A PAUD Galenia, dapat bergerak mengikuti semua gerakan senam dengan antusias dan semangat. Gerakan-gerakan yang terdapat dalam senam fantasi binatang yaitu, melompat seperti kelinci, berjalan seperti bebek dan terbang seperti kupu-kupu.

Kata Kunci : Kemampuan Motorik Kasar, Senam Fantasi Binatang

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan pertama yang perlu diperhatikan dan menjadi dasar untuk jenjang pendidikan selanjutnya, melihat banyak sekali potensi yang perlu dikembangkan pada masa keemasan ini. Oleh karena itu, dalam Peraturan Menteri Pendidikan nomor 58 tahun 2009 ada lima aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini yaitu, aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial dan

emosional.

Melihat banyaknya potensi pada masa usia ini, maka perlu adanya pendidikan anak usia dini yang dapat memberikan fasilitas yang lebih baik dan tepat, agar dapat membantu mengembangkan potensi anak secara optimal. Salah satu potensi yang dimiliki dan harus distimulasi adalah kemampuan motorik kasar. Tujuan dari perkembangan kemampuan motorik kasar anak menurut Santoso (2002; 2) yaitu: “1. Mampu meningkatkan keterampilan gerak; 2. Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani; 3. Mampu menanamkan sikap percaya diri; 4. Mampu bekerja sama; 5. Mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif.

Anak-anak pada umumnya senang melakukan bermacam-macam aktivitas fisik, seperti melompat, berlari-larian, dan lain sebagainya. Sujiono, (2007:2.10) mengatakan bahwa: Kompetensi dasar motorik anak TK yang diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga prasekolah atau TK adalah anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian.

Sejalan dengan kondisi motorik kasar anak kelompok A PAUD Galenia, maka peneliti melakukan observasi di PAUD Galenia pada tanggal 10, 17 dan 20 Januari 2017, dengan hasil rata-rata atau sebagian besar anak pada saat kegiatan senam, dengan banyak gerak lokomotor (gerakan berpindah tempat), guru terlalu cepat melakukan gerakan dan gerakan yang dilakukan terlalu rumit, sehingga anak-anak tidak mampu mengikutinya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan senam fantasi binatang berdasarkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di Paud Galenia kota Bandung?”. Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sbb:

1. Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak kelompok A PAUD Galenia sebelum diterapkan kegiatan senam fantasi binatang.
2. Untuk mengetahui kegiatan senam fantasi binatang yang dirancang, untuk dilakukan di kelompok A PAUD Galenia.
3. Untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan senam fantasi binatang berdasarkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A PAUD Galenia.

B. Landasan Teori

Perkembangan motorik adalah proses perkembangan seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Cobin (dalam Sumantri, 2005, hlm. 48) mengemukakan bahwa perkembangan motorik adalah “*perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak*”. Sedangkan menurut pendapat Sujiono (2007:112) menyatakan bahwa “*mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal*”.

Pendapat Hurlock (1976) tentang perkembangan motorik anak, bahwa selama empat atau lima tahun pertama kehidupan pasca lahir, anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas, yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang dan sebagainya. Setelah berumur lima tahun terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot lebih kecil yang digunakan untuk

menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat.

Perkembangan motorik berarti “*perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, dan otot yang terkoordinasi*” (Hurlock, 1978). Sedangkan Yudha dan Rudiyanto (2004) mengemukakan bahwa perkembangan motorik ialah “*perubahan perilaku motorik yang merefleksikan interaksi antara kematangan organisme dan lingkungan setiap individu*”. Sujiono dkk (2008:13) memaparkan bahwa perkembangan motorik dapat disebut sebagai “*perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh*”. Ada beberapa contoh permainan motorik kasar anak usia dini, misalnya yaitu :

1. Bermain dengan musik (senam)
2. Bermain menginjak gambar di karpet atau di lantai
3. Bermain bola, lomba lari
4. Bermain melompati lingkaran atau holahop
5. Bermain lempar tangkap bola

Menurut Imam Hidayat (1995:8), menyatakan bahwa senam sebagai: “Suatu latihan tubuh yang dipilih dan dikonstruksi dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terencana, disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual”. Ciri-ciri senam, antara lain :

1. Gerakan-gerakannya selain dibuat atau diciptakan dengan sengaja.
2. Gerakan-gerakannya harus selalu berguna untuk mencapai tujuan tertentu (meningkatkan kelenturan, memperbaiki sikap dan gerak atau keindahan tubuh, menambah keterampilan, meningkatkan keindahan gerak, meningkatkan kesehatan tubuh).
3. Gerakannya harus selalu tersusun dan sistematis yaitu terdiri dari pemanasan, inti dan penenangan.

Menurut Samsudin (2007) senam fantasi adalah “*senam kanak-kanak yang dapat dilakukan dalam dua bentuk yaitu senam menurut fantasi dan senam dengan suruhan*”. Sedangkan menurut Achmad (Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, 1997:124) senam fantasi adalah “*senam yang gerakannya meniru gerak-gerik atau tingkah laku manusia, binatang, serta gerakan benda-benda lain yang ada di sekitar lingkungan*”. Senam fantasi dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Senam Fantasi Bentuk Meniru Tanpa Alat
Senam fantasi bentuk meniru tanpa alat adalah anak-anak melakukan gerakan-gerakan yang diucapkan oleh guru tanpa menggunakan alat bantu apapun. Contoh : guru berkata “Kita berlari seperti kuda, “Kita melompat seperti kangguru, “Kita terbang seperti burung” dan sebagainya.
2. Senam Fantasi Bentuk Meniru dengan Alat
Gerakan yang dapat dilakukan ketika senam fantasi bentuk meniru dengan alat, misalnya: bagaimana cara orang mencangkul, bagaimana cara orang memotong rumput.” Alat yang dapat digunakan antara lain tongkat-tongkat, balok-balok, tali, simpai atau sebagainya yang dibuat sedemikian rupa sehingga anak mudah dan tidak berbahaya ketika memegangnya sambil melakukan senam.
3. Senam Fantasi Menurut Cerita
Dalam senam fantasi menurut cerita guru dan anak melakukan gerak-gerik seolah menjadi pelaku dalam sebuah cerita atau sedang mengalami suatu peristiwa.

Berdasarkan teori diatas, maka senam fantasi yang dapat digunakan berkaitan dengan perkembangan motorik kasar anak adalah senam fantasi bentuk meniru tanpa alat, yaitu senam fantasi binatang dimana anak-anak melakukan gerakan-gerakan yang diucapkan oleh guru, meniru gerakan melompat seperti kelinci, berjalan seperti bebek, terbang seperti kupu-kupu dengan diiringi lagu-lagu anak.

C. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian bahwa, penerapan senam fantasi binatang, dapat membuat anak bergerak mengikuti dan meniru gerakan yang terdapat dalam senam fantasi binatang, dengan senang dan antusias. Pelaksanaan penelitian kegiatan senam fantasi binatang di kelompok A PAUD Galenia dilakukan pada tanggal 30 Mei 2017 berjalan dengan baik. Anak mau mengikuti intruksi yang diberikan oleh peneliti. Anak juga dapat bergerak secara optimal. Hal ini dapat diketahui dari hasil data penelitian yang telah diolah dengan *chi kuadrat* sebagai berikut :

Tabel 1. Data Penilaian Sebelum Diterapkan Senam Fantasi Binatang di Paud Galenia

J. Kel	No	Senam Fantasi Binatang (kelinci)	Senam Fantasi Binatang (bebek)	Senam Fantasi Binatang (kupu-kupu)	Skor Total
L	1	33	36	50	119
	2	39	38	50	127
	3	32	37	49	118
	4	33	38	47	118
	5	35	42	50	127
P	6	37	36	50	123
	7	34	37	49	120
	8	37	41	49	127
Jumlah		280	305	394	979

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diatas diperoleh bahwa, kondisi kemampuan anak kelompok A PAUD Galenia, dalam meniru gerakan senam fantasi binatang berdasarkan kemampuan motorik kasar, sebelum pembelajaran senam fantasi binatang diterapkan, ada tiga orang anak pada kategori belum berkembang dan lima orang anak pada kategori sedang berproses.

Tabel 2. Data Hasil Penelitian Sesudah Diterapkan Senam Fantasi Binatang di Paud Galenia

J. Kel	No	Senam Fantasi Binatang (kelinci)	Senam Fantasi Binatang (bebek)	Senam Fantasi Binatang (kupu-kupu)	Skor Total
L	1	39	48	48	135
	2	38	48	51	137
	3	37	48	49	134
	4	36	46	50	132
	5	39	46	51	136
P	6	38	46	49	133
	7	39	44	51	134
	8	38	46	51	135
Jumlah		304	372	400	1.076

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diatas bahwa, kondisi kemampuan anak kelompok A PAUD Galenia, dalam meniru gerakan senam fantasi binatang berdasarkan kemampuan motorik kasar, sesudah pembelajaran senam fantasi binatang diterapkan, anak kelompok A tersebut bisa meniru gerakan senam fantasi binatang, terlihat dari hasil perhitungan pada tabel 1 skor total 979, dan tabel 2 skor total 1.076 terjadi peningkatan dalam skor total kemampuan meniru gerakan yang terdapat pada senam fantasi binatang, artinya semua anak kelompok A bisa melakukan gerakan yang ada pada senam fantasi binatang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Profil kemampuan motorik kasar anak kelompok A PAUD Galenia, sebelum diterapkan senam fantasi binatang, dengan hasil rata-rata atau sebagian besar anak pada saat kegiatan senam dengan banyak gerak lokomotor, guru terlalu cepat dalam melakukan gerakan, dan gerakan yang dilakukan terlalu rumit, sehingga anak-anak tidak mampu mengikutinya.
2. Gerakan-gerakan yang terdapat dalam senam fantasi binatang yaitu, melompat seperti kelinci, berjalan seperti bebek dan terbang seperti kupu-kupu.
3. Setelah diterapkan senam fantasi binatang anak-anak kelompok A PAUD Galenia terlihat antusias dan semangat ketika melakukan senam fantasi binatang.

Daftar Pustaka

- Achmad, (1996). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*. Bandung: Tarsito.
- Bambang Sujiono. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Hurlock, E. (1976). *Personality Development*. McGraw-Hill New Delhi Publishing Company Ltd.
- Solehuddin. (1997). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: UPI.
- Sumantri, 2005. *Model Mengembangkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan perguruan tinggi.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sujiono, Bambang Dan Yuliani Nurani Sujiono (2005). *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Santoso, S. Dkk (2002). *Petunjuk Teknik Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta: Direktorat Olahraga Dirjen Olahraga Depdiknas.