Jurnal
Pendidikan Inovatif

https://journalversa.com/s/index.php/jpi

Volume 6, Nomor 2
01 April 2024

PERMAINAN SKUTER DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Gesang Indah Lestari

Sekolah Mahabodhi Vidya, Indonesia
gesanglestarri8@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan fisik motorik anak adalah factor penting dalam perkembangan anak secara keseluruhan, untuk itu pemilihan permainan yang menyenangkan adalah salah satu cara untuk menstimulus peningkatkan kemampuan motorik kasar. Studi ini bertujuan untuk bagaimana permainan skuter berperan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan dengan metode studi kasus secara kualitatif. Tekhnik pengumpulan data melalui kegiatan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Proses analasis data mencakup tahapan-tahapan yaitu reduksi dan penyajian data dan pengambilan kesimpualan. Hasil studi dapat disimpulkan bahwa permainan skuter dapat meningkatkan motorik kasar anak-anak usia 5-6 tahun, anak-anak dapat menjaga keseimbangan tubuh saat bermain skuter, dan mengendarai skuter dengan lincah serta anak juga mengenal kekutan kakinya.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Motorik Kasar, Permainan Skuter.

ABSTRACT

A child's physical motoric development is an important factor in a child's overall development, therefore choosing fun games is one way to stimulate the improvement of gross motor skills. This study aims to determine how scooter games play a role in improving the gross motor skills of children 5-6 years old. This research was conducted using a qualitative case study method. Data collection techniques through interviews, observation and documentation. The data analysis process includes stages, namely data reduction and presentation and drawing conclusions. The results of the study can be concluded that scooter games can improve the gross motor skills of children aged 5-6 years, children can maintain body balance when playing scooters, and ride scooters with agility and children also know the strength of their legs.

Keywords: *Early Childhood, Scooter, Gross Motor.*

A. PENDAHULUAN

Banyak kegiatan fisik yang dapat dilakukan sebagai bentuk peningkatan motorik kasar pada anak usia dini. Kegiatan fisik dapat dilakukan dimana saja namun di Taman kanak-kanak kegiatan fisik biasanya dilakukan secara terpimpin oleh guru di sekolah tersebut. Guru di taman kanak-kanak mengajarkan banyak kegiatan yang dapat membuat berkembangnya kemampuan motorik kasar anak usia dini dengan memperhatikan prinsip-prinsip penting dalam perkembangan motorik anak. (Bambang Sujiono: 2005) Prinsip-prinsip penting dalam perkembangan motorik adalah kematangan, urutan, motivasi, pengalaman dan praktik.

(Elizabeth Hurlock: 1978) "Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak". Perkembangan fisik motorik dapat berpengaruh kepada anak-anak usia dini. Dengan seiring perkembangan fisik anak-anak maka berkembang pula kemampuan motorik-motorik mereka. Dikala anak sudah dapat berjalan atau berlari maka motorik kasar mereka pun mulai berkembang. Adapun penegertian (Samsudin: 2005) Motorik kasar adalah aktivitas yang menggunakan otot-otot besar, meliputi gerak dasar okomotor, non lokomotor, dan manipulatif.

Kegiatan-kegiatan motorik kasar yang dilakukan di sekolah dapat berupa berbagai macam kegiatan yang menyenangkan. Gerakan motorik kasar yang biasanya dilakukan di sekolah adalah kegiatan seperti berjalan, menggerakan leher dan kepala dan dapat juga gerakan-gerakan memindahkan sesuatu yang menggunakan beberapa anggota tubuh. Kegiatan gerakan motorik kasar di sekolah turut andil dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini. Di sekolah kegiatan-kegiatan tersebut juga dilakukan dengan Bersama-sama sehingga lebih menyenangkan.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini sangatlah penting. Ketika anak-anak di sekolah banyak sarana untuk mengembangkan motorik kasarnya. Taman bermain, alat-alat olahraga adalah beberapa sarana yang ada disekolah untuk menunjang perkembangan anak usia dini. Anak-anak pun dapat memilih kegiatan ataupun sarana yang mereka sukai sehingga kegiatan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar terpenuhi dengan baik.

Realita yang ada sekarang ini menunjukan bahwa perkembangan motorik kasar anak kurang terkoordinasi dengan baik (Sopiyati, 2021). Ketika anak tidak bisa mengayuh skuter ada beberapa aspek yang dapat dilihat kembali. Tahapan-tahapan stimulis dalam perkembangan

motorik kasar anak ada potensi yang terlewatkan sehingga anak tidak dapat mengayuh skuter. Menentukan kaki yang dominan untuk tumpuan dalam melakukan gerakan-gerakan motorik kasar juga dapat dilahat untuk menindak lanjuti jika ada perkembangan motorik kasar yang terhambat pada anak. Perkemangan motorik kasar yang tidak sesuai dapat mempengaruhi aspek kemandiran anak dan juga dapat mempengaruhi kepercayaan diri anak. Apabila tidak tertangani dengan baik maka anak tersebut akan mengalami kesulitan untuk belajar membaca, menulis, dan belajar lainnya (Desvarosa, 2016). Salah catu cara untuk mengatasi masalah perkembangan motorik kasar dapat dilakukan dengan cara menggunakan permain skuter di sekolah

(Ardiansyah : 2022) Beberapa manfaat permainan skuter adalah melatih keseimbangan, Konsentrasi dan melatih kordinasi gerak. Permainan skuter adalah permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak usia dini dan sangat menarik bagi mereka sehingga hal itu memudahkan untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar mereka. Hasanah (2016) menyampaikan pendapatnya bahwa kemampuan motorik kasar melibatkan pergerakan dari sebagian atau keseluruhan anggota badan. Kemampuan gerak motorik kasar dapat dilihat dari tingkat ketahanan, kecepatan, kelenturan, kekuatan dan keseimbangan

Permainan skuter adalah permainan yang dapat melatih perkembangan motorik kasar dan juga dapat mengajarkan tentang banyak hal termasuk tentang keaaman berkendara yaitu ketika mereka harus menggunakan helm dan alat pengaman lainnya. Permainan skuter juga dapat melatih supportifitas anak ketika dikemas dengan perlombaan skuter sehingga selain perkembangan motorik kasar, perkembangan sosial emosional anak-anak pun akan berkembang. Permainan skuter hanya membutuhkan unit skuter dan dapat dipakai bergantain dengan anak yang lain, begitu pula dengan alat pengaman yang di butuhkan. Karena itulah peneliti memilih skuter sebagai bahan penelitian.

Permainan skuter dilakukan kepasa siswa yang berusia 5-6 tahun unk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak, salah satunya dengan mengayuh dengan satu kaki lalu menyeimbangkan badannya di atas skuter. Latihan yang dilakukan adalah penguatan otot-otot anak agar membiasakan anak bermain di luar Bersama teman dan kemampuan anak untuk mengkordinasikan badannya agar seimbang ketika mengendarai skuter.

Banyak penelitian yang sudah di lakukan terkait dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui beberapa permainan yang dilakukan diluar rumah. Salah satu penelitian mengenai perkembangan motorik kasar melalui permainan yang di lakukan di luar ruangan adalah yang dilakukan oleh Novia Budhiarini Darmawati (2022) "Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini". Hasil menunjukan permainan tersebut dapat meningkatkan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan anak. Jurnal ini berkaitan erat dengan perkembangan motorik kasar anak, sehingga peniliti melihat adanya kesamaan dengan bahan yang peneliti sekarang yaitu meningkatkan keseimbangan, kekuatan melalui permainan skuter.

Permainan skuter perlu dilakukan di sekolah Pendidikan anak usia dini dengan tujuan untuk memaksimalkan kemampuan motorik siswa. Penelitian ini dilaksnakan karena peneliti akan membahas secara detail mengenai penggunaan skuter sebagai peningkatan perkembangan motorik kasar melalui permainan skuter di TK Mahabodhi Vidya Jakarta Barat.

B. METODE PENELITIAN

Peneletian ini dilakukan secara kualitatif, pemilihan metode ini berdasarkan alasan peneliti yaitu peneliti hendak mendapatkan gambaran fenomena yang terjadi pada subjek. Sugiyono (2016) menyatakan bahwa penelitian kualitatif dimaksudkan guna mendalami suatu kejadian dengan melalukukan interaksi dengan subyek-subyek yang berkaitan dengan kejadian tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti memilih pendakatan studi kasus. Penelitian dilakukan langsung oleh peneliti di TK Mahabodhi Vidya Jakarta Barat.

Peneliti menjadi instrumen penting dalam penelitian, hal ini diungkapkan oleh Moleong (2012) pada penelitian kualitatif bahwa peneliti sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, peliti terlibat langsung dengan orang-orang yang terkait dalam penelitian. Peneliti berada langsung di tempat penelian untuk melakukan pengamatan dan pengumpulan data. Penelitian ini di laksanakan di TK Mahabodhi Vidya dari tanggal 23 Februari – 8 Maret 2024. Data penelitian yang ada mengenai "Permainan skuter dalam meningkatkan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun".

Pemilihan informan yang dilakukan adalah dengan teknik sampling dimana peneliti mengambil informan-informan yang dianggap memiliki informasi terkait permasalahan penelitian. Tekhnik ini dipilih oleh peneliti karena dianggap lebih, mudah, efisien dan relevan.

Jumlah anak-anak yang berusia 5-6 tahun di TK Mahabodhi Vidya adalah 42 anak. Subjek penelitian yang di pilih adalah 14 anak.

Dalam penelitan ini, objek penelitian yang di teliti adalah : Peningkatan motorik kasar anak usia dini melalui permainan skuter di TK Mahabodhi Vidya .Pengumpulan data dilakukan dengan mengobservasi taman bermain serta kelengkapan permainan skuter dan mewawancarai anak-anak. Objek yang diamati adalah bagaimana anak-anak melakukan permainan skuter dengran rasa aman. Peneliti juga melakukan beberapa dokumentasi sebagai pelengkap bahan penelitian.

Peneliti juga melakukan teknik analisis datan yakni triangulasi model interaktif dari Miles dan Huberman (2014) mencakup pengumpulan data dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian reduksi yaitu memilih serta menyeleksi setiap data, lalu mengolah dan memfokuskan semua data mentahnya. Selanjutnya penyajian data ke dalam bentuk diagram, serta pengambilan kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Hasil

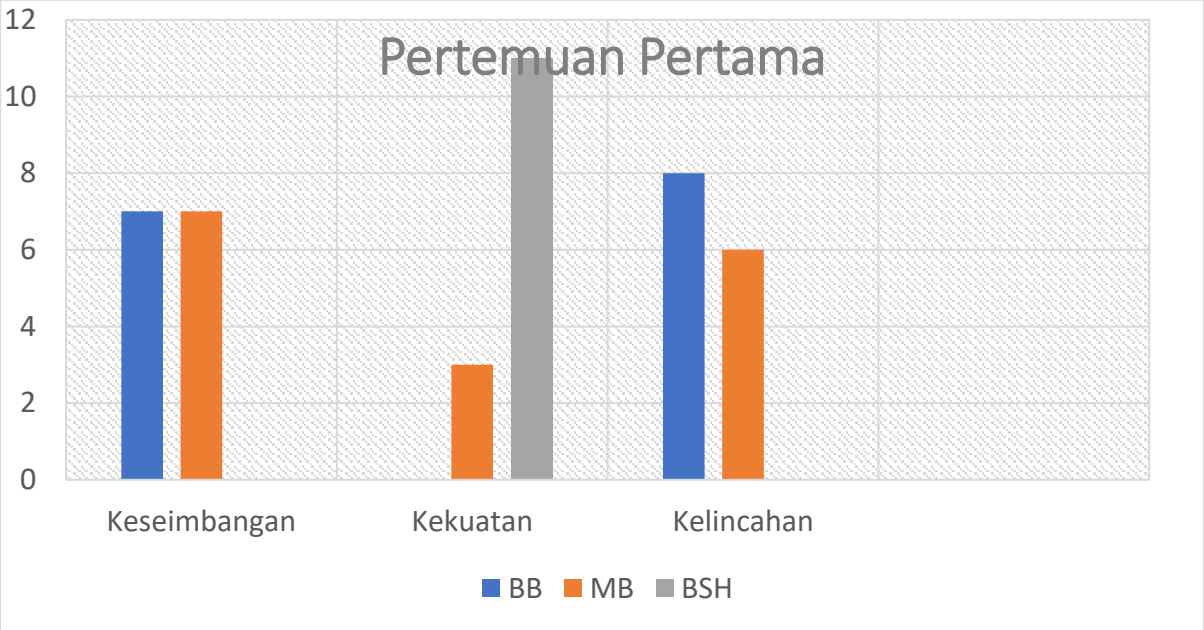
Cakupan yang di teliti adalah keseimbangan yaitu bagaimana anak-anak mengendarai skuter dengan seimbang dimana kaki anak dapat mengayuh lalu meletekan kedua kakinya di deck skuter, kelincahan anak yaitu bagaimana anak mengendalikan skuternya secara lincah ketika berbelok dan melewati rintangan dan kekuatan anak yaitu bagaimana menggunakan kaki dominannya sebagai tumpuan ketika mengendarai skuter.

Hasil Penelitian pada pertemuan pertama

Berikut adalah Hasil penelitian permainan skuter untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak umur 5-6 tahun yang dilakukan pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

- Keterampilan keseimbangan meliputi beberapa kategori yaitu: anak yang belum berkembang (BB) berjumlah 7 anak (50%), mulai berkembang (MB) ada 7 anak (50%), dan tidak anak yang berkembang sesuai harapan (BSH)
- Keterampilan kekuatan dengan kategori (BB) ada 3 anak (21,4%), tidak ada anak di kategori (MB), serta ada 11 anak (78, 6 %) yang masuk kategori (BSH).

- Keterampilan kelincahan dengan kategori (BB) ada 8 anak (57,1%), kategori (MB) ada 6 anak (42,9%), serta tidak ada siswa yang masuk kategori (BSH dan BSB).



Gambar 1 Kemampuan pencapaian Motorik Kasar

Dilihat dari gambar ditunjukan bahwa tingkat tahapan perkembangan dari beberapa unsur keterampilan motoric kasar anak di penelelitian pertama yaitu :

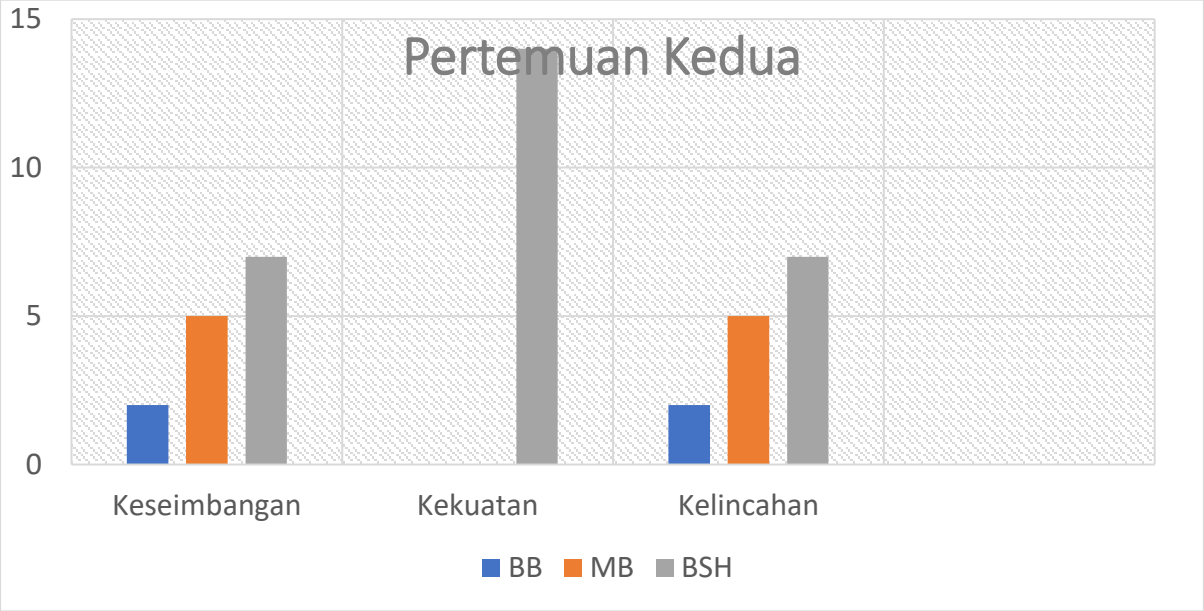
Keterampilan keseimbangan menghasilkan hasil yang sama pada kategori belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB) 2) Keterampilan kekuatan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) lebih mendominasi disbanding katagori mulai berkembang (MB) 3) Keterampilan kelincahan kategori belum berkembang (BB) lebih mendominasi daripada kategori mulai berkembang (MB)

Hasil Penelitian pada pertemuan kedua

Berikut adalah Hasil penelitian permainan skuter untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak umur 5-6 tahun yang dilakukan pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

- Keterampilan keseimbangan meliputi beberapa kategori yaitu: anak yang belum berkembang (BB) berjumlah 2 anak (14,3%), mulai berkembang (MB) ada 5 anak (35,7%), dan anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 7 anak (50%) (BSH)

- Keterampilan kekuatan meliputi beberapa kategori yaitu tidak ada anak yang ada pada kategori (BB)., tidak ada anak pada kategori mulai berkembang (MB) dan anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 14 anak (100%)
- Keterampilan kelincahan meliputi beberapa kategori yaitu dengan katagori belom berkembang (BB) ada 2 anak (14,3%), kategori (MB) ada 5 anak (35,7%), serta dan anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 7 anak (50%) (BSH



Gambar 2 Kemampuan pencapaian Motorik Kasar

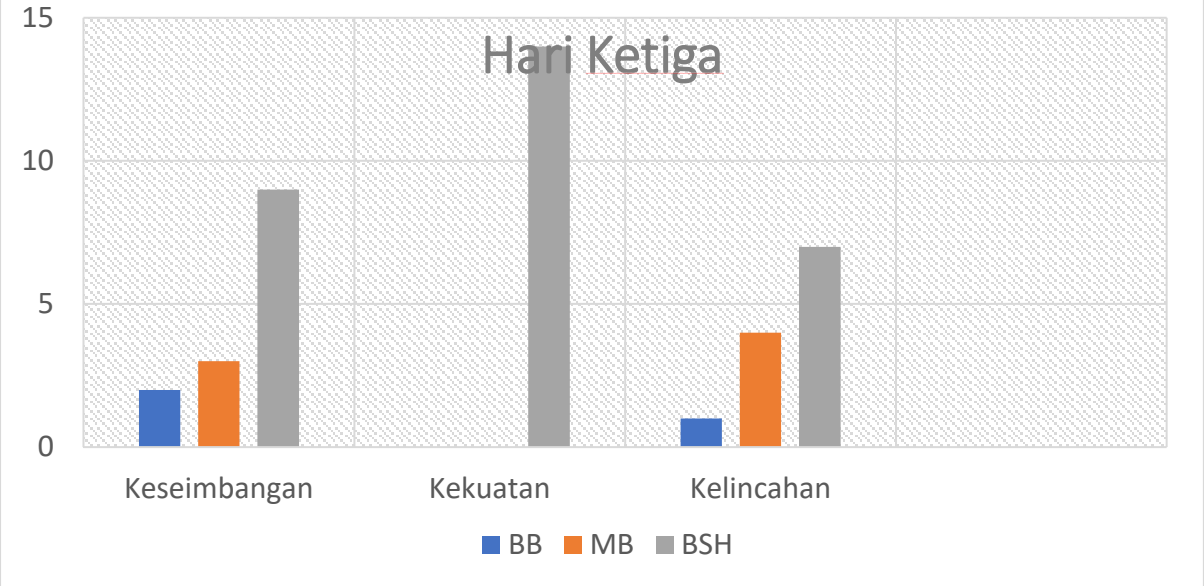
Dilihat dari gambar ditunjukan bahwa tingkat tahapan perkembangan dari beberapa unsur keterampilan motoric kasar anak di penelelitian pada pertemuan ketiga yaitu:

Keterampilan keseimbangan menghasilkan hasil katageri berkembang sesuai harapan (BSH) lebih mendominasai disbanding kategori mulai berkembang (MB) , Keterampilan kekuatan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) mendominasi dibandingkan kategori lain, Keterampilan kelincahan menghasilkan hasil katageri berkembang sesuai harapan (BSH) lebih mendominasai disbanding kategori mulai berkembang (MB)

Hasil Penelitian pada pertemuan ketiga

Berikut adalah Hasil penelitian permainan skuter untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak umur 5-6 tahun yang dilakukan pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

- Keterampilan keseimbangan meliputi beberapa kategori yaitu: anak yang belum berkembang (BB) berjumlah 2 anak (14,3%), mulai berkembang (MB) ada 3 anak (21,4%), dan anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 9 anak (64,3%) (BSH)
- Keterampilan kekuatan meliputi beberapa kategori yaitu tidak ada anak yang ada pada kategori (BB), tidak ada anak pada kategori mulai berkembang (MB) dan anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 14 anak (100%)
- Keterampilan kelincahan meliputi beberapa kategori yaitu dengan katagori belom berkembang (BB) ada 1 anak (7,1%), kategori mulai berkembang (MB) ada 4 anak (28,6%) dan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 9 anak (64,3%).



Gambar 3 Kemampuan pencapaian Motorik Kasar

Dilihat dari gambar ditunjukan bahwa tingkat tahapan perkembangan dari beberapa unsur keterampilan motoric kasar anak di penelelitian di pertemuan ketiga yaitu:

Keterampilan keseimbangan menghasilkan hasil katageri berkembang sesuai harapan (BSH) lebih mendominasai dibanding kategori mulai berkembang (MB) , Keterampilan kekuatan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) mendominasi dibandingkan kategori lain, Keterampilan kelincahan menghasilkan hasil katageri berkembang sesuai harapan (BSH) lebih mendominasai dibanding kategori mulai berkembang (MB).

2) Pembahasan

Hasil penelitian menunjukan bahwa pembelejaran dan kegiatan permainan skuter yang dilakukan anak-anak umur 5-6 tahun di TK Mahabodhi Vidya bermanfaat untuk motorik kasar anak usia dini, karena mereka menjadi lebih lincah, keseimbangannya lebih solid dan disiplin dalam mengantri untuk menggunakan skuter. Permainan skuter memilikii keunggulan dibandingkan permainan lainnya. Permainan skuter dapat dilakukan di taman bermain sehingga anak-anak juga dapat berinteraksi dengan teman-temannya. Penerapan permainan skuter dalam pembelajaran anak umur 5-6 tahun dapat digunakan untuk mengeksplorasi kebutuhan mereka. Implementasi permainan skuter dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motorik kasar anak-anak. Dengan meningkatkan motorik kasar dengan cara permainan skuter, anak-anak akan merasa Bahagia dan tidak terbebani untuk belajar. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang(M.Fadilah:2017). Dari definisi yang diungkapkan tersebut maka permainan skuter yang sudah dilakukan terbukti bahwa permainan tersebut menyenangkan dan dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar.

Menurut Andi (2018) mengatakan bahwa permainan skuter dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan motorik dan kemampuan berkordinasi system kerja tubuh antara otak dan gerakan kaki kanan kiri yang bergerak secara bergantian. Anak-anak pun dapat mengetahui kaki mana yang dominan bagi mereka, karena dalam permainan skuter ini mereka banyak menggunakan kekuatan kaki. Kekuatan kaki mereka digunakan untuk mengayuh agar skuter tetap berjalan. Anak-anak juga harus melatih agar tetap seimbang berdiri di atasa deck.

Hasil penelitian di TK Mahabodhi Vidya menyatakan bahwasanya permainan skuter dapat meningkatkan perkembangan motirik kasar anak khususnya dalam indicator kelincahan, keseimbangan dan kekuatan. Hal ini dapat terjadi karena dalam permainan skuter melibatkan seluruh gerak tubuh dan mengkordinasikan kerja tubuh dan otak anak. Dari data di atas ditunjukan bahwa anak mampu menjaga keseimbangan tubuh dan kekuatan tubuh saat bermain, serta mampu bermain dengan lincah. Adapun penjelasannya yaitu: a) Keterampilan keseimbangan siswa meningkat dari 0% untuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) saat pertemuan I menjadi 64,3% pada pertemuan III. 2) Keterampilan kekuatan siswa dari 78,6% pertemuan I menjadi 85,6% pertemuan II, hal ini dikarenakan ada anak yang berkebutuhan khusus yaitu asimetris ekstimitas bawah dan ADHD ringan. 3) Keterampilan kelincahan dalam

kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang awlnya dari 0% di pertemuan I menjadi 50 % pada pertemuan III.

Hasil dari keselurahan penelitian pertemuan 1,2, dan 3 dapat menunjukan bahwa keterampilan motorik kasar anak-anak 5-6 tahun di TK Mahabodhi Vidya Kalideres Jakarta Barat mengalami peningkatan yang signifikan. Permainan skuter yang dilakukan dapat melatih motorik kasar anak-anak terutama otot kaki dan paha. Selain meningkatkan otot kaki, anak-anak juga dapat melatih otot tangan karena mereka harus mengendalikan skuter dengan memegang handle stir dengan fleksibel namun kokoh. Dapat dinyatakan bahwa permainan Skuter mampu mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak. Hasil pengamatan pada setiap pertemuan menunjukan adanya peningkatan secara signifikan dari kondisi awal sebelum permainan hingga selesai melakukan permainan pada pertemuan ketiga.

D. KESIMPULAN

Permainan Skuter terbukti berpengaruh terhadap keterampilan motorik kasar anak. Hal tersebut dilihat dari hasil observasi selama pertemuan I, II, dan III, dimana keterampilan motorik kasar anak-anak meningkat setelah bermain permainan skuter. Hal ini terbukti bahwa permainan skuter berhasil mengoptimalkan keterampilan motorik anak-anak, Dengan demikian permainan skuter mempengaruhi signifikan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Andli Aslindah, (2018) Alat permainan Edukatif Media Stimulus Anak jadi aktif dan Kreatif, Sulawesi Selatan : CV. KAAFFAH LEARNING CENTRE .

Desvarosa, E. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bina Guna. Jurnal Handayani: Jurnal Kajian Pendidikan Pra Sekolah Dan Pendidikan Dasar, 6(1). https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/handayani/article/view/5042

Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak,* 5(1), 717-733. https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368.

Khadijah & Nurul Amelia. (2020). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik, Jakarta: Kencana

Muhamad Ardiyansah, (2022) Perkembangan gerak dan motorik anak usia dini, Jakarta: Guepedia.

M. Fadilah. (2017). Bermainan dan Permainan anak usia dini, Jakarta: Prenadamedia group

Moleong, Lexy J. (2016). Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Novia Budhiarini&Choriyah (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini.' *Jurnal Pendidikan Anak usia dini,* ISSN: 2549-8959. https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/3487/pdf

Sapto Adi & Supriyadi. (2020). Model-model exercise dan aktifitas fisik, Malang: Wineka Media

Siti Makhmudah &Fina Surya (2020). Perkembangan Motorik AUD, Jakarta:Guepedia.