

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI MELALUI  
KEGIATAN MENGANYAM DENGAN BERBAGAI MEDIA  
DI TK ISTIQAMAH KOTO TANGAH PADANG**

**Oleh**

**WARHAMNI**

**Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Padang**

---

**ABSTRACT**

*This research started with the students' lack of interest in learning to weave. Each learning student only wants to see and pay attention to the teacher, only 60% of the students are really creative, this is due to the lack of teacher methods and the media used are less attractive to children. Creative arts activities for kindergarten children in addition to drawing, painting, printing, folding, cutting activities are also given an introduction to skills. Activities are carried out by weaving paper, banana leaves and even foam. As professional educators, teachers must try to motivate children so that learning is liked and gets maximum results. origami paper and coconut leaves with demonstration and assignment methods.*

*This research is a Classroom Action Research that is specifically planned to motivate children, which is carried out in 2 (two) cycles in a span of 2 (two) weeks.*

*In the first cycle the children carried out with origami paper material. However, in this cycle many children felt bored and were not interested in working with paper materials, for the reason of fear of tearing their hands and being reluctant to hold the paper. The percentage of children's success in cycle 1 (one) was only 60%. In the second cycle, it was designed to use young coconut leaves. Children's interest begins to appear and children start to get excited about doing this activity*

*It can be seen from the children's work that has reached 83%. After seeing the results of the two cycles carried out, it can be concluded that in early childhood life to develop students' creativity is to encourage intrinsic motivation in thinking so that children can develop and be free in creativity.*

**LATAR BELAKANG**

Taman kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal pertama dimasuki anak. Pada saat memasuki TK merupakan saat pertama kali anak keluar dari lingkungan keluarga dan berjumpa dengan orang-orang yang asing baginya. Situasi ini menuntut perhatian dan strategi yang khusus dari guru agar anak senang tinggal di sekolah dan melakukan aktivitas.

Pendidikan TK pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak, yang dirancang secara sistematis dan terprogram, serta dikembangkan melalui kegiatan bermain. Aspek perkembangan yang harus dikembangkan adalah aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 6 Tahun 2003 ayat 1 mengatur bahwa TK adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyediakan program pendidikan usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan sekolah dasar, dan mempersiapkan kemampuan dasar anak-anak untuk melanjutkan pendidikan kesekolah dasar.

Dalam kurikulum berbasis kompetensi dinyatakan bahwa tujuan Taman Kanak-Kanak adalah membentuk anak didik mengembangkan berbagai

potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa fisik motorik kemandirian dan seni.

Kegiatan pembelajaran di TK dilaksanakan dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Karena pada masa ini dunia anak adalah dunia bermain, bernyanyi berkhayal atau berimajinasi. Bermain adalah awal timbulnya kreativitas, karena dalam kegiatan yang menyenangkan anak akan dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas. Oleh karena itu kemungkinan bermain dapat dijadikan salah satu dasar dalam mengembangkan kreativitas satu sama lainnya, karena baik bermain maupun kreativitas sama-sama mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol.

Bermain tidak sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak sebagaimana halnya makan, minum dan cinta kasih. Anak memerlukan berbagai variasi permainan untuk kesehatan fisik, mental, dan perkembangan emosional.

Anak usia TK berada pada masa keemasan berekspresi kreatif dimana kadar kreativitasnya masih sangat tinggi. Oleh karena itu pengembangan kreativitas hendaknya dimulai pada usia dini. Masa tersebut merupakan waktu yang efektif dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan potensi diri.

Kreativitas pada anak TK dapat ditampilkan dalam bentuk kegiatan, baik dalam bentuk kegiatan menggambar, bernyanyi, menganyam dan kegiatan lainnya. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan. Dengan demikian untuk mengembangkan kreativitas anak peran pendidikan yaitu orang tua dan guru sangatlah penting. Di sekolah guru bertugas merangsang dan membina perkembangan kognitif, afektif, psikomotor, emosional sosial dan kepribadian siswa.

Perkembangan kreativitas anak usia TK sekarang ini memang belum sempurna. Masih banyak orang tua yang tidak memberikan kebebasan kepada anak-anaknya untuk melakukan aktifitas bermain. Mereka kebanyakan merasa takut dan khawatir terhadap aktifitas yang dilakukan oleh anak-anak mereka. Mereka takut jatuh, terluka, baju kotor dan sebagainya. Padahal mereka tahu banyak sekali pengalaman yang diperoleh anak dalam bermain.

Kenyataan, pengalaman penulis di TK Istiqamah Padang. Pembelajaran yang dilakukan hanya berfokus pada kegiatan membaca, menulis, berhitung dan hafalan-hafalan. Kegiatan ini dilakukan secara kelompok dan klasikal. Dan sedikit sekali waktu yang diberikan untuk anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Gurupun sangat jarang memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang timbulnya kreativitas anak. Salah satunya adalah kegiatan menganyam. Hal tersebut dapat dikatakan rendahnya

perkembangan kreativitas anak dalam kegiatan menganyam. Kegiatan menganyam yang dilakukan oleh anak mengalami beberapa permasalahan antara lain adalah :

1. Anak merasa kebingungan dalam melakukan kegiatan menganyam
2. Anak kurang aktif melakukan kegiatan menganyam
3. Anak kurang berminat untuk melakukan kegiatan menganyam
4. Media yang kurang menarik
5. Dalam melakukan kegiatan menganyam ada anak yang mengganggu temannya
6. Metode yang dipakai dalam penyampaian materi kurang cocok
7. Guru kurang memotivasi anak untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam diri anak

Berdasarkan uraian diatas penulis merasa perlu melakukan usaha untuk dapat memecahkan permasalahan yang terjadi di TK Istiqamah Padang penulis akan berusaha untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan menganyam

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis Penelitian ini adalah berbentuk penelitian tindakan kelas yaitu ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas dan dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dibidang pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

Menurut Arikunto (2007: 58) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu : (a) Perencanaan, (b) Tindakan, (c) Pengamatan, dan (d) Refleksi. Analisis data dilakukan dengan analisis komparatif yaitu dengan membandingkan hasil rata-rata membaca awal anak dengan indikator kinerja pada tiap siklus. Data membaca awal anak dikumpulkan dengan observasi dan data tentang metode *cantol roudhoh* dikumpulkan dengan observasi dan catatan lapangan.

## **HASIL PENELITIAN**

### **1. Deskripsi Siklus I**

Pelaksanaan Pembelajaran pada pertemuan III sudah sesuai dengan rencana, berdasarkan hasil pengamatan dampak pembelajaran masih belum cukup berhasil, namun sudah ada peningkatan dari pertemuan I, II dan ke pertemuan III, hal ini terlihat jelas dari :

- (1) Anak mampu berjalan lurus dengan berjinjit sambil beryoga katagori sangat tinggi pada pertemuan I 20%, pertemuan II 33% , pada pertemuan ke III masih sama 33% .
- (2) Kekuatan otot-otot tangan dan kaki anak naik dan turun tangga sambil beryoga, katagori sangat tinggi pada pertemuan I 20%, pertemuan II 27%, pertemuan ke III menjadi 33%

- (3) Anak mampu melompat dengan bervariasi sambil beryoga katagori sangat tinggi pada pertemuan I 20%, pertemuan II 27%, pertemuan ke III menjadi 40%
- (4) Kelenturan tubuh anak dalam beryoga yang mendapat nilai sangat tinggi pada pertemuan I 20%, pertemuan II 20%, pertemuan III menjadi 27%.

Ditinjau dari aktifitas anak, pembelajaran pada siklus I sudah berjalan dengan baik, ada pula hal-hal yang harus diperhatikan, yaitu:

- 1) Masih ada anak yang kurang mampu melakukan gerakan bermain sambil beryoga untuk keseimbangan, kekuatan otot, kelenturan.
- 2) Dari hasil observasi yang di lakukan, masih ada anak yang belum mampu mengekspresikan diri melalui gerakan yang bervariasi dengan lentur dan lincah dalam bermain sambil beryoga.

Berdasarkan pengamatan belum tercapai KKM yang telah ditentukan makanya dilanjutkan ke Siklus II. Untuk mengatasi hal tersebut dilakukan hal sebagai berikut :

- (a) Meningkatkan latihan, bimbingan dan memotivasi anak secara individu terutama bagi anak yang masih mengalami kesulitan agar pada Siklus II peningkatan motorik kasar anak lebih meningkat.
- (b) Memberikan kesempatan dan mendampingi anak, serta memperhatikan lingkungan atau tempat bermain anak yang nyaman, aman, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan kegiatan secara bergantian untuk lebih bervariasi pembelajaran dilakukan diluar ruangan

Pada pertemuan selanjutnya peneliti merancang pembelajaran atau metode yang lebih menarik bagi anak yaitu peneliti mengajak anak bermain diluar ruangan sambil beryoga dengan adanya metode yang bervariasi diharapkan dapat meningkatkan motorik kasar anak pada pertemuan berikutnya.

## **2. Deskripsi Siklus II**

Hasil pelaksanaan Siklus 1, ternyata belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebab tingkat kemampuan motorik kasar anak pada Siklus I masih di bawah 75%. Sebagaimana yang telah dinyatakan Alwen (2005: 10) apabila indikator tingkat keberhasilan anak belum mencapai 75% berarti belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), jadi peneliti melanjutkan penelitian pada Siklus II yang dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II juga didasarkan pada tiga hal yaitu ketertarikan, mau mencoba kegiatan bermain sambil beryoga. Berdasarkan jumlah anak yang memperoleh rata-rata yang meningkat dapat dilihat pada siklus II telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat pada persentase rata-rata pada pertemuan ketiga siklus II adalah 92% jika persentase ini dikaitkan dengan hasil wawancara dengan pertanyaan ketiga 80% anak menjawab tidak menemui kesulitan. Angka dari kedua sumber tersebut tidak jauh

berbeda. Hal ini berarti kegiatan bermain sambil beryoga di Tk Istiqamah kelompok B1 dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain sambil beryoga di Tk Istiqamah, diperlukan beberapa ketentuan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini.

Kondisi awal diperoleh gambaran kemampuan motorik kasar anak masih rendah dimana sebagian anak di Tk Istiqamah mengalami kesulitan dalam keseimbangan, kekuatan otot tangan dan kaki, kelenturan dan kelincihan dalam melakukan gerakan senam. Hal ini kurangnya latihan dan bimbingan, teknik/metode yang tidak tepat, kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Setelah melihat kondisi awal kemampuan motorik kasar anak di Tk Istiqamah, peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki pembelajaran dalam melakukan gerakan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain sambil beryoga.

Pada Siklus I ini peneliti melakukan kegiatan bermain sambil beryoga. kegiatan bermain merupakan satu aktivitas yang disukai anak-anak. Di sini terlihat bahwa melalui kegiatan bermain sambil beryoga, anak dapat menghilangkan rasa lelahnya, melupakan kekesalan hatinya, serta meluapkan ekspresinya. Dengan bermain membuat segala sesuatu jadi terasa menyenangkan. Dalam melakukan kegiatan bermain sambil beryoga ini terlihat bahwa perhatian anak terserap sepenuhnya pada kegiatan ini, dan secara alami konsentrasi anakpun akan hadir dengan sendirinya. Dalam kegiatan ini anak sangat senang dan gembira ketika anak melakukan kegiatan tersebut. Pada kegiatan ini anak juga terlihat bersemangat ketika melakukan permainan. Hal ini terlihat ketika anak berlomba melakukan gerakan yang telah di contohkan oleh guru. Anak merasa lebih percaya diri untuk melakukan gerakan bermain sambil beryoga.

Selanjutnya dapat dilihat pada penerapan siklus II, peneliti menemukan peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah melakukan kegiatan bermain sambil beryoga anak sudah berani dalam melakukan gerakan bervariasi, menjaga keseimbangan tubuhnya, kekuatan otot-otot tubuhnya sudah terlatih, serta kelenturan dan kelincihan dalam melakukan ...gerakan kegiatan bermain sambil beryoga secara sendirian sehingga mencapai hasil yang lebih optimal, untuk lebih menarik dan lebih bervariasinya kegiatan pembelajaran pada siklus II peneliti melakukan kegiatan yang lebih bervariasi dengan membawa anak keluar ruangan belajar sehingga terlihat peningkatan keberhasilan pada anak dan anak bisa melakukan kegiatan dengan baik dan perkembangan motorik kasar anak meningkat. Berdasarkan tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan kegiatan bermain sambil beryoga sebagai berikut:

1. Anak lebih banyak tertarik melakukan kegiatan melalui permainan
2. Metode yang bervariasi dapat menumbuhkan motivasi belajar anak, sehingga anak lebih kreatif dan bersemangat dalam melakukan kegiatan permainan.
3. Dapat meningkatkan kemampuan fisik, bahasa, social emosional dan fantasi anak.

4. Pengajaran lebih menarik perhatian anak karena bahan pengajaran jelas maknanya.
5. Ditinjau dari aktivitas anak, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil.
6. Kemampuan motorik kasar anak dalam kegiatan bermain sambil beryoga meningkat:
  - a. Anak mampu berjalan lurus dengan berjinjit sambil beryoga, pada siklus I anak yang mendapat nilai sangat tinggi sebanyak 33% dan pada siklus II meningkat menjadi 93%.
  - b. Anak mampu menahan kekuatan otot-otot tangan dan kaki naik dan turun tangga sambil beryoga, pada siklus I anak yang mendapat nilai sangat tinggi sebanyak 40% dan pada siklus II meningkat menjadi 93%.
  - c. Anak mampu melompat dengan bervariasi sambil beryoga i, pada siklus I anak yang mendapat nilai sangat tinggi sebanyak 33% dan pada siklus II meningkat menjadi 93%.
  - d. Kelenturan tubuh anak dalam beryoga pada siklus I anak yang mendapat nilai sangat tinggi sebanyak 27% dan pada siklus II meningkat menjadi 87%.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:. Yoga adalah seni olah tubuh dan pernapasan yang dapat meningkatkan keberanian dan keseimbangan, kekuatan otot-otot tubuh anak, kelenturan dan kelincahan dalam berolah tubuh sehingga badan jadi sehat dan bugar selain itu bisa memperbaiki postur tubuh anak **Saran**

Diharapkan kepada seluruh pendidikan dapat mengembangkan kemampuan bergoya untuk perkembangan kemampuan motork kasar anak di Tk Istiqamah .

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alwen, Bentri. 2005. *Usulan Penelitian untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. FIP: UNP.
- Anggani, Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Anwar. 2007. *Pendidikan Anak Dini Usia*. Bandung: Alfabeta
- Bambang, Sujiono. dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum 2004 Standar Kopetensi Taman Kanak-Kanak Dan Raudatul Atfal*. Jakarta : Depdiknas, Dirjen Manajemen Diknas dan Menengah
- . 2000. *Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003*. Jakarta : Citra Umbara
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Pembelajaran Anak Usia TK*. Jakarta
- Pendidikan Dan Kebudayaan.1997. *Metodik Khusus Pengembangan Jasmani di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta