

**PENERAPAN METODE DEMONSTRASI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL
SETANGGA GUNUNG UNTUK MENINGKATKAN KECERMATAN DAN MOTORIK KASAR ANAK
USIA DINI**

(Studi Pada Kelompok B TK Melati DW II Bengkulu Selatan)

Rudisnawati¹⁾, Nina Kurniah²⁾

¹⁾TK Melati DW II Bengkulu Selatan, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾rudisdani19@gmail.com, ²⁾ninakurniah@unib.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan penerapan permainan tradisional *setangga gunung* dalam meningkatkan kecermatan dan motorik kasar anak pada kelompok B3 di TK Melati DW II Kabupaten Bengkulu Selatan. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan langkah-langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B3 di TK Melati DW II Kabupaten Bengkulu Selatan berjumlah 15 orang terdiri dari 7 perempuan dan 8 laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi anak tentang kecermatan dan motorik kasar. Analisis data penelitian menggunakan statistic yaitu uji rata-rata (mean) dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kecermatan dan motorik kasar anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode demonstrasi dan penerapan metode demonstrasi dengan permainan setangga gunung dapat meningkatkan kecermatan dan motorik kasar anak usia dini. Hasil penelitian ini merekomendasikan bahwa permainan setangga gunung merupakan salah satu permainan yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kecermatan dan motorik kasar.

Kata Kunci: demonstrasi, kecermatan, motorik

**APPLICATION OF DEMONSTRATION METHODS WITH TRADITIONAL GAME SETANGGA
GUNUNG TO IMPROVE THE INTELLIGENCE
AND RELATED MOTORCYCLES OF CHILDREN**

(Study in Group B TK Melati DW II South Bengkulu)

Rudisnawati¹⁾, Nina Kurniah²⁾

¹⁾TK Melati DW II Bengkulu Selatan, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾rudisdani19@gmail.com, ²⁾ninakurniah@unib.ac.id

Abstract

The purpose of the study was to describe the application of traditional game Setangga gunung in increasing the precision and gross motorik of children in the B3 group in Melati DW II Kindergarten in South Bengkulu Regency. This study uses Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were 15 B3 children in Melati DW II Kindergarten, South Bengkulu Regency, totaling 15 people. Data collection techniques used teacher observation sheets and children's observation sheets, namely accuracy and gross motorik. Analysis of research data using the mean test and t test. The results showed that there was a significant difference between the accuracy and gross motorik of children between cycle 1 and cycle 2. The results of cycle 3 showed that the teacher had succeeded in 100% carrying out the demonstration method and the application of demonstration methods with mountain support game could increase the precision and gross motoric age of children early.

Keywords: *demonstration, accuracy, motoric*

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan pada semester genap tahun 2016/2017 pada TK Melati DW II Kabupaten Bengkulu Selatan terdapat 75% anak yang keterampilan dalam segala bidang masih rendah. Keterampilan yang paling tampak pada anak usia dini adalah lemahnya kecermatan anak tersebut. Kelemahan meliputi kurangnya cermatnya anak dalam pembelajaran dan permainan, masih banyak anak yang pasif atau hanya berdiam diri saja sehingga tidak memahami pembelajaran dengan baik. Saat anak-anak bermain, masih ada anak-anak yang apabila di ajak temannya hanya berdiam diri dan merasa takut, bahkan ada anak yang tidak berani keluar kelas untuk bermain bersama- sama teman sebayanya. Selain itu ada juga anak yang bermain sesuka hatinya tanpa mengikuti aturan-aturan dalam permainan tersebut. Model bermain adalah model yang paling banyak digemari oleh anak-anak usia dini. Oleh karena itu, dengan selalu mengajak anak bermain maka diharapkan dapat meningkatkan kecermatannya. Kurangnya kecermatan anak tersebut berpengaruh terhadap perkembangan selanjutnya.

Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak yaitu bermain di luar kelas. Guru di TK Melati hanya terbiasa menggunakan metode pembelajaran di dalam kelas yang monoton sehingga anak merasa bosan. Kegiatan bermain *setangga gunung* jarang dilakukan di TK Melati. Para guru biasanya hanya mengobservasi anak yang sedang bermain ketika jam istirahat berlangsung, dan tidak pernah memasukkan kegiatan bermain *setangga gunung* ini dalam program pembelajaran. Kalaupun ada,

penerapan kegiatan bermain *setangga gunung* di TK lebih dominan dilakukan hanya untuk bermain dengan ukuran kecil, seperti anak yang hanya melompat-lompat saja. Kegiatan bermain *setangga gunung* ini tampak lebih efektif untuk digunakan sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan kecermatan dan motorik kasar, karena dengan bermain *setangga gunung* melibatkan beberapa anak untuk berinteraksi dan berbicara satu sama lain.

Berdasarkan pokok permasalahan tersebut, guru harus bisa menciptakan suasana di dalam pembelajaran yang nyaman serta menyenangkan, sehingga anak didik dapat aktif dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dan bisa memudahkan guru dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kecermatan dan motorik kasar anak pada kelompok B di TK Melati.

Menurut Dewi (2008:23) metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan suatu benda tertentu yang tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh seorang guru. Menurut Sanjaya (2006:152) metode demonstrasi " Metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan." Sebagai metode penyajian, demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Walaupun dalam proses demonstrasi peran siswa hanya sekedar memperhatikan, akan tetapi demonstrasi dapat menyajikan bahan pelajaran lebih konkret dalam strategi pembelajaran ekspositori dan inkuiri.

Menurut Sumantri (2008:78)

permainan *setangga gunung* merupakan salah satu permainan tradisional anak-anak yang melibatkan angka-angka dalam permainannya. Pada permainan *setangga gunung*, anak di ajak untuk melompati urutan-urutan angka yang telah disediakan di dalam kotak setangga. Sebagai penanda posisi keberadaan dalam permainan, seorang anak diwajibkan memiliki gundu yang dilemparkan tepat ke tengah kotak secara berurutan.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja di munculkan yang terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Dalam Munandar (2009:23) penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*classroomaction research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelas atau bersama-sama dengan orang lain (*kolaborasi*) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu (*kualitas*) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus. PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelas. Selanjutnya untuk mengukur efektivitas dilakukan dengan menggunakan uji t-test.

Penelitian dilakukan di kelompok B3 di TK Melati DW II Kabupaten Bengkulu Selatan. Dipilihnya kelompok B3 di TK Melati DW II Kabupaten Bengkulu Selatan. karena merupakan tempat peneliti mengajar. Jadwal rencana kegiatan

penelitian ini berlangsung dalam bulan Juni 2018. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik pada kelompok B3 di TK Melati DW II Kabupaten Bengkulu Selatan. Adapun jumlah anak pada kelompok B yaitu sebanyak 15 orang terdiri dari 7 perempuan dan 8 laki-laki.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang di perkenalkan oleh Arikunto (2003:27) terdiri atas rangkaian 4 kegiatan yang dilakukan siklus berulang, kegiatan utama dalam siklus yaitu perencanaan, tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Dalam pengembangan perencanaan tindakan yang akan dilakukan akan diadakan proses atau rancangan pelaksanaannya tersendiri yang dibentuk seperti siklus pelaksanaan tindakan kelas dari mulai permasalahan yang dihadapi, kemudian melakukan perencanaan tindakan pertama, dilanjutkan dengan pengamatan secara langsung atau pengumpulan data, refleksi, apabila dalam refleksi terdapt masalah, maka akan dilakukan kembali perencanaan tindakan berikutnya.

Alat yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi anak. Lembar observasi guru berisi tentang penerapan metode demonstrasi. Lembar observasi anak meliputi tentang tentang kecermatan dan motorik kasar. Setelah didapatkan hasil observasi kecermatan dan motorik kasar maka dianalisis hasil efektifitas penelitian penerapan metode demonstrasi pada permainan setangga gunung untuk meningkatkan kecermatan dan motorik kasar anak pada setiap siklusnya. Selanjutnya hasil peningkatan kecermatan

dan motorik kasar anak per siklus di analisis dengan menggunakan uji bedadalam program SPSS. Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila indikator keberhasilan anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik mencapai 80% dari jumlah keseluruhan anak. Keberhasilan guru dalam menerapkan metode demonstrasi tercapai apabila 80% aspek yang diamati dilakukan guru dengan baik dan sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan kecermatan dan motorik kasar anak secara signifikan berdasarkan hasil uji t. Hal ini idlihat dari hasil observasi dan hasil analisis uji t.

Pada siklus pertama kendala yang dihadapi yaitu guru belum memulai demontrasi dengan menarik perhatian anak. Pada waktu berjalannya demonstrasi, guru belum memperhatikan keadaan anak, apakah semua mengikuti dengan baik untuk menghindari ketegangan. Guru belum menciptakan suasana yang harmonis. Guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif mengajukan pertanyaan, membandingkannya dengan yang lain atau dengan pengalaman lain, serta mencoba melakukannya sendiri dengan bimbingan guru.

Selama pelaksanaan ditemui kenala yaitu anak belum memperhatikan penjelasan yang didemonstrasikan guru dan keterlibatan anak dalam pembelajaran terutama untuk mengajukan pertanyaan , menanggapi pertanyaan orang lain belum tercipta secara harmonis. Kebanyakan anak masih belum mampu bermain

setangga gunung secara mandiri, anak masih memerlukan bimbingan guru dalam menggiring gundu masuk ke dalam kotak. Oleh sebab itu solusi yang akan dilaksanakan pada sklus berikutnya yaitu guru berusaha sebaik mungkin menarik perhatian anak. Guru menghindari ketegangan selama proses belajar sehingga anak dapat fokus pada apa yang sedang didemonstrasikan. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan pendapatnya tentang permainan setangga gunung yang telah pernah dilakukannya selain di sekolah.

Hasil pengamatan siklus kedua maka kendala yang masih ada yaitu guru masih belum mampu menciptakan keharmonisan pada saat menerapkan metode demonstrasi sehingga terkesan tegang dan anak juga belum mampu meningkatkanketepatan pijakan pada permainan setangga gunung. Terdapat beberapa anak saja yang belum mampu menggiring gundu ke dalam kotak, hal ini dikarenakan anak masih belum mampu menyeimbangkan badan pada saat melompat. Solusi yang akan dilakukan pada siklus berikutnya yaitu guru kembali berusaha untuk tidak tegang dan selalu berinteraksi dengan anak selama mendemonstrasikan permainan setangga gunung. Kemudian guru juga berperan aktif dalam membantu anak untuk melakukan pijakan yang tepat pada kotak setangga gunung denganmembimbing pada saat anak bermain.

Pada pelaksanaan siklus ketiga sudah tidak ditemukan lagi kendala yang dihadapi anak dan guru. Hal ini dapat dilihat dengan ketercapaian indicator keberhasilan anak dalam kecermatan dan motoric kasar yaitu rata-tara keseluruhan anak telah berkembang sesuai harapan.

Pembahasan

Kecermatan anak diamati dalam 6 aspek yaitu anak menunjukkan minat atau perhatian terhadap penjelasan guru, anak memperhatikan penjelasan guru dengan teliti, anak bersedia melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan mandiri tanpa bantuan teman atau guru, anak mengerjakan tugas dengan berhati-hati dan bersungguh-sungguh, anak berusaha semampunya mengerjakan sendiri dan tidak terpengaruh pada ucapan teman yang menggangunya dan anak melaksanakan tugas sesuai dengan urutan petunjuk yang diberikan guru. Pada siklus 1 anak masih belum menunjukkan minat atau perhatian terhadap penjelasan guru. Hal ini dikarenakan guru belum menarik perhatian anak dan belum menceritakan secara detail tentang permainan yang akan dilakukan.

Setelah guru melakukan metode demonstrasi, guru dapat menarik perhatian anak. Anak mulai menunjukkan sikap bersedia melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan mandiri tanpa bantuan teman atau guru. Anak mulai bermain setangga gunung dengan dengan berhati-hati dan bersungguh-sungguh. Anak juga mulai bermain dengan aturan-aturan permainan setangga gunung yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Namun anak masih belum menguasai permainan setangga gunung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dengan cara anak bermain masih semaunya sendiri tanpa memperdulikan pendapat teman yang lainnya.

Pada siklus kedua, kecermatan anak mulai meningkat dilihat dari hasil pengamatan secara keseluruhan anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan. Anak sudah mampu melakukan

permainan setangga gunung sendiri dan mengikuti aturan permainan yang ditentukan oleh guru. Anak melakukan permainan dengan teman sebaya dan secara bergantian sesuai dengan urutan yang telah mereka tetapkan. Hal ini dapat terjadi dikarenakan refleksi pada siklus pertama dilakukan dengan baik sesuai dengan pemecahan masalah yaitu guru berusaha sebaik mungkin menarik perhatian anak. Guru menghindari ketegangan selama proses belajar sehingga anak dapat fokus pada apa yang sedang didemonstrasikan. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan pendapatnya tentang permainan setangga gunung yang telah pernah dilakukannya selain di sekolah.

Pengamatan terhadap motorik kasar anak dilihat dari aspek kecepatan anak dalam melakukan bermain setangga gunung, keseimbangan tubuh anak dalam bermain setangga gunung, kemampuan anak dalam melangkah maju bermain setangga gunung dan ketepatan pijakan anak bermain setangga gunung. Pada siklus pertama masih banyak anak yang belum mampu menyeimbangkan tubuh pada saat melakukan lompatan pada setiap kotaknya. Masih abnyak anak yang tidak tepat berpijak pada kotak, anak masih menginjak garis kotaknya. Anak belum dapat melangkah maju pada kotak selanjutnya. Hal ini dikarenakan anak belum menguasai strategi dalam permainan setangga gunung. Sehingga masih diperlukan pengulangan- pengulan pada siklus berikutnya.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Winda (2012) tentang peningkatan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali,

dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Penelitian lainnya yang juga mendukung dilakukan oleh Sinta (2014) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik kasar anak dalam melakukan permainan titian tangga pelangi pada siklus pertama dan kedua. Oleh karena itu sangatlah penting meningkatkan kecermatan dan kemampuan motorik kasar anak baik di sekolah maupun dirumah.

Pada permainan setangga gunung dapat melatih anak menguasai keseimbangan tubuh dalam permainan setangga gunung. Sehingga anak mulai merasakan bahwa permainan setangga gunung ini menyenangkan. Kebanyakan anak mulai tidak sabar menunggu giliran untuk melakukan permainan setangga gunung. Melalui permainan setangga gunung anak mulai dapat melatih kaki untuk kuat melakukan lompatan. Berdasarkan pendapat Elizar (1996:45) menyatakan pengembangan jasmani pada anak PAUD menitik beratkan pada latihan gerak yang sifatnya informal dan bebas sehingga anak dapat menguasai gerakan-gerakan dasar yang sifatnya informal dan bebas sehingga anak dapat menguasai gerakan-gerakan dasar yang diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan diri selanjutnya. Mereka dilatih agar mampu menggunakan otot-ototnya dengan baik agar mereka lebih tangkas di dalam gerakan- gerakannya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan

metode demonstrasi dalam permainan tradisional setangga gunung dilakukan dengan cara guru mempraktekkan permainan setangga gunung dan memberi penjelasan langkah-langkahnya kemudian selanjutnya anak dapat mengikuti permainan setangga gunung yang telah didemonstrasikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan kecermatan anak usia dini pada kelompok B3 di TK Melati DW II Kabupaten Bengkulu Selatan terlihat bahwa pada siklus pertama masih terdapat anak yang belum berkembang dan hanya beberapa yang sudah berkembang dengan baik, tetapi pada siklus kedua sudah meningkat dengan tidak adanya anak yang belum berkembang. Dan penerapan metode demonstrasi dengan permainan tradisional setangga gunung dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini pada kelompok B3 di TK Melati DW II Kabupaten Bengkulu Selatan dilihat dari pada siklus kedua anak sudah berkembang sesuai harapan dan tidak ada anak yang belum berkembang.

Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebaiknya guru dapat lebih memperhatikan anak dan dapat lebih menarik perhatian anak agar dapat mengikuti pembelajaran yang baik dan sebaiknya kepala sekolah dapat berperan aktif dalam mengelolah kelas dan dapat menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Metodologi Penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta

Bennet, K. Nevvy. 2006. *Perkembangan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta : Rineka Ilmu.

Dewi, Anita. 2008. Upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan menari sederhana

Elizar, Diah. 1996. *Bentuk Metode Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta. Penerbit: Erlangga

Elkind, Freint. 2006 *Teknologi Perkembangan Anak*. Bandung:P3G IPA.

Merrel, Magarisna. 2008. *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. Edisi terjemahan*.

Munandar, Samsul. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Rineka Cipta. Jakarta

Sanjaya, Wina. 2006. Metode Penyajian Media Pembelajaran Pra Sekolah. Jakarta. Gagasmedia

Sumantri, Dian 2008. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta