

SENAM IRAMA SEBAGAI AKTIVITAS PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DALAM PEMBELAJARAN DARING

Euis Ating Agustini¹✉, Fifiet Dwi Tresna Santana²

¹ Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

² Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia

¹ euisagustini81@gmail.com, ² fifiet@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi dan skenario, respon guru dan anak, kesulitan yang dihadapi anak, kendala yang dihadapi guru dalam praktik senam irama untuk meningkatkan motorik kasar anak kelompok B dalam pembelajaran daring. Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini melibatkan Kelompok B disalah satu TK di Kabupaten Bandung Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mendapatkan informasi ketika proses pembelajaran berlangsung, wawancara dengan guru dan kepala sekolah untuk menggali informasi tentang respon, kesulitan dan kendala yang dihadapi guru dan anak. Setelah 8 kali pertemuan hasil penelitian mendeskripsikan bahwa implementasi dan skenario senam irama melalui pembelajaran daring dapat meningkatkan motorik kasar anak. Respon guru dan anak terhadap praktik senam irama secara umum baik. Kesulitan yang dihadapi anak adalah jaringan internet dan kemampuan setiap anak dalam praktik senam irama berbeda beda. Kendala-kendala yang dihadapi guru pada umumnya adalah dalam pemberian materi dan media yang efektif, kontrol aktivitas dan pemahaman anak.

Kata Kunci: Senam Irama; Pembelajaran Daring; Motorik Kasar

ABSTRACT

This study aims to describe implementation and scenarios, teacher and child responses, difficulties faced by children, and obstacles faced by teachers in the practice of rhythmic gymnastics to improve the gross motor skills of group B children in online learning. The method in this study is a qualitative descriptive method. The subjects in this study involved Group B in one of the kindergartens in West Bandung Regency. Data collection techniques used are observation, interviews, and documentation studies. Observation sheets were used to obtain information during the learning process, and interviews with teachers and school principals were to obtain information about responses, difficulties, and obstacles faced by teachers and children. After 8 meetings, the results of the study describe that the implementation and scenarios of rhythmic gymnastics through online learning can improve children's gross motor skills. The response of teachers and children to the practice of rhythmic gymnastics is generally good. The difficulty faced by children is the internet network and the ability of each child in the practice of rhythmic gymnastics is different. The obstacles faced by teachers, in general, are in providing effective materials and media, controlling activities, and understanding children.

Keywords: Rhythmic Gymnastics; Online Learning; Gross Motor

PENDAHULUAN

COVID-19 (*Coronavirus*) adalah penyakit menular akibat dari coronavirus yang baru ditemukan. Pemerintah telah melakukan segala upaya untuk menekan angka penyebaran dan penularan Covid-19, dimana salah satunya adalah di bidang pendidikan. Para peserta didik diminta untuk belajar dan melakukan pembelajaran dari rumah, yakni merubah sistem tatap muka menjadi pembelajaran daring atau e-learning. Menurut Noveandini & Wulandari (2010) bahwa *e-learning* merupakan metode dalam pendidikan dengan memanfaatkan aplikasi elektronik dan memberikan sarana pembelajaran melalui media jaringan komputer.

Pembelajaran daring tentu saja bukan hal yang mudah terutama di tingkat satuan pendidikan anak usia dini (PAUD). Tentu saja pembelajaran daring yang dilakukan di satuan PAUD harus mengedepankan aspek-aspek tumbuh kembang anak. aspek yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran daring yakni aspek fisik dan motorik. Hal ini menjadi penting karena dalam pembelajaran daring anak jenuh, bosan dalam mengerjakan tugas, namun jika dilakukan secara praktik anak-anak akan terstimulus dengan mengembangkan fisik motoriknya.

Perkembangan motorik yaitu sebuah perkembangan dimana adanya perkembangan gerak pada diri anak. Pada tahap perkembangan ini adanya hubungan antara syaraf dan otot yang bekerja pada diri anak. Pada gerakan yang sederhana inilah yang membentuk tubuh dan dilakukan pengontrolan oleh otak anak (Lismanto, 2017).

Motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan ini sama halnya dengan orang dewasa. Dalam menstimulus motorik kasar tubuh berkoordinasi dengan beberapa bagian tubuh anak. Untuk menstimulus motorik kasar yakni melompat, berjalan, berjinit dan lain-lain, (Veny & Intan, 2015). Sedangkan Sujiono (2007, hlm, 1.13) menjelaskan bahwa seluruh tubuh terkoordinasi dengan baik. Sedangkan motorik halus yakni gerakan-gerakan dengan melakukan otot-otot halus yang banyak dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih yakni menulis, menggambar, menyusun balok-balok dan lain-lain.

Kemampuan motorik anak tidaklah sama, untuk itulah perlu adanya pengembangan pola pikir anak agar menjadikan gerakan yang sempurna. Dalam pembelajaran daring lebih ditekankan kepada peningkatan motorik kasar anak, mengapa demikian? Hal ini agar anak motoriknya bergerak dengan sempurna dan lebih mudah dibentuk atau dilatih semenjak anak usia dini.

Berdasarkan observasi di TK Teratai, khususnya pada pembelajaran daring, belum mengoptimalkan kegiatan peningkatan motorik kasar anak, hal ini terlihat dari pembelajaran yang dilakukan motorik kasar bersifat pembelajaran offline. Guru belum mampu menstimulasi meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui pembelajaran daring dengan keterbatasan kemampuan guru dalam menyusun skenario pembelajaran. Motorik kasar anak tidaklah sama, baik dari segi kekuatan maupun ketepatan. Kondisi ini dipengaruhi stimulus. Motorik kasar anak tidak hanya dipengaruhi oleh situasi dan lingkungan belajardi sekolah saja, yang memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan motorik kasar anak adalah kondisi lingkungan keluarga dan masyarakat.

Dalam pembelajaran daring, motorik kasar anak dapat terbentuk melalui sebuah praktik senam irama. Menurut Margono (2009, hlm. 19) senam yaitu proses latihan

oleh tubuh yang didesain untuk membentuk serta mengembangkan anak secara sehat. Menurut Sutrisno & Khafadi (2010, hal. 60) menjelaskan bahwa senam membentuk fisik yang dilakukan dengan gerakan-gerakan yang dipilih agar mencapai tujuan tertentu.

Praktik senam pada anak yang lambat dan kurang itu artinya belum berkembang secara optimal. Diperlukannya sebuah stimulus agar tumbuh kembang anak serta potensi yang dimiliki oleh anak sesuai dengan perkembangan motorik kasar anak. Artinya praktik senam irama yang distimulus sebagai peningkatan motorik kasar anak dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Praktik senam irama adalah salah satu jawaban untuk meningkatkan motorik kasar anak, hal ini karena dilakukan secara praktik dan diiringi oleh musik. Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini dilakukan untuk : 1) Mendeskripsikan skenario dan implementasi pembelajaran daring, 2) Respon guru dan anak, 3) kesulitan-kesulitan anak kelompok B terhadap praktik senam serta 4) Kendala yang dihadapi guru terhadap praktik senam irama untuk meningkatkan motorik kasar kelompok B dalam pembelajaran daring.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan yakni metode penelitian deskriptif kualitatif, hal ini untuk menjelaskan data-data lapangan yang nampak pada anak pada saat mereka sedang bermain praktik senam irama (Sugiyono, 2017). Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan data hasil penelitian secara terperinci. Teknik pengumpulan data dilakukan secara penggabungan dan analisis data secara induktif yaitu dengan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara serta dokumentasi. Sehingga data yang terkumpul akan di analisis tersebut dianalisis dengan cara direduksi, display, kemudian data tersebut di verifikasi dan akhirnya diambil kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Skenario dan implementasi pembelajaran dalam hal ini adalah bentuk RPP, Media Pembelajaran serta Evaluasi dan kegiatan yang dilakukan selama 8 (delapan) pertemuan. Berdasarkan hasil pernyataan dari guru melalui hasil wawancara dan dokumentasi terkait skenario dan implementasi kegiatan praktik senam irama diperoleh sebagai data kegiatan praktik senam irama di TK Teratai diawali dengan pemilihan tema dan pembuatan RPPH.

Adapun implementasi pembelajaran pada pertemuan 1 dan 8 mengalami perkembangan dalam setiap indikatornya. Diperoleh 5 anak mampu secara terarah pada tahap perkembangan seluruh anak berkembang sesuai dengan harapan (BSH). Ini memuat evaluasi pembelajaran praktik senam irama dengan cara observasi berdasarkan pengamatan langsung terhadap gerakan anak dalam pembelajaran praktik senam irama.

Respon dalam penelitian ini yaitu adanya respon dari guru dan anak. Di masa pandemi ini, tentunya ada perubahan yang signifikan pada berbagai hal termasuk pada sistem pembelajaran di sekolah salah satunya di tingkat pendidikan anak usia dini.

Pembelajaran dilakukan secara daring (*online*) salah satunya melalui aplikasi WhatsApp. Penerapan kegiatan pembelajaran daring pada implementasinya ada beberapa hal yang menjadi catatan terkait dengan respon guru dan anak. Guru merespon positif begitupun anak-anak memberikan respon yang baik, anak-anak mengikuti kegiatan pembelajaran daring dengan antusias dalam praktik senam irama untuk meningkatkan motorik kasar. Hal itu dapat diketahui pada pernyataan orang tua anak saat diwawancara.

Kesulitan anak yang dihadapi selama pembelajaran praktik senam irama dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yakni kurangnya semangat anak dalam pelaksanaan pembelajaran daring, hal ini disebabkan faktor komunikasi yang terhambat karena jaringan internet dan kemampuan setiap anak dalam praktik senam irama berbeda-beda.

Kendala yang dihadapi oleh guru pada kegiatan belajar daring yaitu : Jaringan internet anak sebanyak 10%, kontrol aktivitas dan pemahaman anak 20%; interaksi dan komunikasi dengan anak 5%,; penilaian dan proses evaluasi 5%, pemberian materi dan media yang efektif 30%, merancang tugas kepada anak 5%, Anak tidak memiliki perangkat 5%, penguasaan IT 10%, mengkoordinasikan kinerja dan kehadiran anak 5%, efisiensi waktu belajar daring 5%. Sehingga secara keseluruhan tidak ada kendala yang di atas 50% dapat disimpulkan bahwa tidak ada kendala yang berarti dalam pembelajaran praktik senam irama tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa skenario dan implementasi pembelajaran praktik senam irama yang dilakukan secara daring belum optimal dalam pelaksanaannya. Hal ini bisa dipahami dikarenakan keterbatasan guru dalam perencanaan pembelajaran serta kurangnya menguasai tema dan subtema dalam RPPH. Hal ini sejalan dengan pendapat Pernantah (2019, hlm. 146) bahwa skenario pembelajaran adalah rangkaian kegiatan guru agar tercapai tujuan pembelajaran. Jadi seharusnya skenario pembelajaran inilah yang dimulai dari RPPH, tema dan sub tema menjadi acuan dalam proses pembelajaran di kelas agar berjalan sesuai perencanaan pembelajaran dan berjalan optimal.

Respon anak dalam kegiatan pembelajaran ini yaitu perlu adanya motivasi belajar dalam pembelajaran daring. Motivasi belajar ini perlu didorong sehingga anak dapat semangat mengikuti belajar daring. Terkait dengan motivasi ini menurut Yahya, Kurniawan & Samawi (2015, hlm. 144), faktor-faktor yang menyebabkan respon dalam belajar, yaitu : 1) Faktor internal, yaitu kondisi jasmani dan rohani. 2) Faktor eksternal, yaitu kondisi lingkungan di anak. 3) Faktor pembelajaran, dimana anak mampu mengikuti pembelajaran.

Kendala-kendala yang dihadapi guru adalah dalam pelaksanaan upaya guru dalam meningkatkan motorik kasar anak masih perlu ditingkatkan. Sesuai pendapat Rahmawati, Nurwuni & Sumitra (2020, hlm. 105) dikatakan bahwa kemampuan motorik kasar dipengaruhi oleh pembelajaran di masa kecil. Sejalan dengan Sagala (2011 hlm. 62) menjelaskan bahwa dengan adanya kegiatan pembelajaran yang sesuai serta pembelajaran distimulus untuk belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ini merupakan kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terhadap praktik senam irama dalam meningkatkan motorik aksar anak akan dalam paparan sebagai berikut: 1. Skenario dan implementasi pembelajaran daring diawali dengan penyusunan RPPH hal ini pembelajaran lebih terencana sesuai dengan skenario dan implementasi pembelajarannya. 2. Respon guru dan anak merespon positif, anak-anak mengikuti kegiatan pembelajaran daring dengan antusias. 3. Kesulitan yang dihadapi anak kurangnya semangat anak dalam pelaksanaan pembelajaran daring, hal ini disebabkan faktor komunikasi yang terhambat karena jaringan internet dan kemampuan setiap anak dalam praktik senam irama berbeda beda. 4. Kendala yang dihadapi guru yaitu pada saat pemberian materi dan media yang efektif, kontrol aktivitas dan pemahaman anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Intani, A. D. (2016). Pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan pada mata pelajaran pendidikan jasmani anak tunagrahita. *Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 7(1), 73-88. <https://doi.org/10.33558/motion.v7i1.498>
- Febrialismanto, F. (2017). Gambaran Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Propinsi Riau. *Jurnal Pesona Dasar*, 5(2). 1-15
- Margono, S. (2009). *Komponen MKDK*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Noveandini, R., & Wulandari, M. S. (2010). Pemanfaatan media pembelajaran secara online (e-learning) bagi wanita karir dalam upaya meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pemantauan kegiatan belajar anak siswa/i sekolah dasar. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Pernantah, P. S. (2019). Desain Skenario Pembelajaran Aktif Dengan Metode “Mikir” Pada Mata Kuliah Pendidikan IPS. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(2), 145-155.
- Rahmawati, P., Nurwuni, N., & Sumitra, A. (2020). PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA DINI. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(2), 102-109. <http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v3i2.p%25p>
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, B & Khafadi, M.B. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan 2*. Surakarta: CV. Putra Nugraha
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sujiono, B., dkk. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yahya, A., Kurniawan, A., & Samawi, A. (2015). Pengaruh Terapi Sensori Integrasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Berjalan Di Atas Garis Siswa Autis. *Jurnal Ortopedagogia*, 1(4), 325-329. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v1i42015p325-329>