

PENGEMBANGAN “KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI STIMULASI PERMAINAN ANGKLUNG” PADA SISWA-SISWI ANAK USIA DINI

Faisal Rachmat

Institut Ummul Quro Al-Islami Bogor-Indonesia

faisal.insansolusi@gmail.com

Naskah masuk:01-07-2018, direvisi:28-07-2018, diterima:01-09-2018, dipublikasi:18-09-2018

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan angklung. Subjek penelitian adalah anak kelompok B usia 3-6 tahun di PPT Tunas Bangsa Surabaya yang berjumlah 23 anak terdiri dari 9 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Peneliti menggunakan metode observasi dan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak sebesar 90% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan angklung untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *stimulasi permainan angklung, keterampilan motorik kasar*

ABSTRACT

This study used classroom action research. The aim of this study is to determine and develop the ability of the children's gross motoric by playing angklungs. The research subjects were children in group A & B Age 3-7 Years old of RA. Nurul Amin in Total 23 children consisting of 9 Girls and 14 boys. Researchers used the method of action class research with observation and documentation to collect data. Analysis of the data used in this research is the analysis of descriptive and qualitative. The results showed an developed ability of the students' gross motoric at 90% based on the evaluation of the results on the first cycle and second cycle. It can be concluded that the implementation of learning by utilizing angklung game to develop children's gross motoric abilities can be implemented in the learning process.

Keywords: *angklung game stimulation, gross motoric ability*

PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan salah satu jati diri sebuah negara. Dengan kebudayaan sebuah negara yang memiliki keanekaragaman budaya. Keanekaragaman tersebut muncul karena Indonesia memiliki keanekaragaman suku bangsa dan agama. Tiap suku bangsa memiliki budaya dan adat istiadat yang berbeda-beda. Salah satu unsur kebudayaan adalah kesenian, baik seni tari, seni musik maupun seni rupa. Dalam bidang seni musik, Indonesia memiliki keanekaragaman alat musik. Indonesia memiliki banyak jenis alat musik yang bahan dasar utamanya adalah bambu. Banyak daerah di Indonesia memakai jenis alat musik ini dengan fungsinya masing-masing. Pada suku sunda terdapat banyak jenis alat musik

yang terbuat dari bambu, misalnya angklung dan calung. Yang paling terkenal adalah alat musik angklung.

Pada awalnya, angklung digunakan untuk kegiatan pertanian, seperti untuk kegiatan waktu mengarak padi ke lumbung. Juga pada saat-saat mitembeyan (kegiatan setelah mengarak padi ke lumbung) dan acara mengawali menanam padi yang di sebagian tempat di Jawa Barat disebut ngaseuk. Hal ini berdasarkan pandangan hidup masyarakat sunda yang agraris dengan sumber kehidupan dari padi sebagai makanan pokoknya. Hal ini pula yang melahirkan mitos kepercayaan terhadap Nyi Sri Pohaci sebagai lambang Dewi Padi pemberi kehidupan. Semakin berkembangnya zaman, maka fungsi angklung pun sekarang berubah. Dalam sejarahnya angklung memiliki tangga nada selendro (tangga nada tradisional / 5 tangga nada) dan jumlah angklung pun sedikit serta kehadirannya dalam konteks upacara dan hiburan. Dalam perkembangannya, angklung mendapatkan sentuhan baru. Pada tahun 1938, Bpk Daeng Sutigna mengembangkan angklung ke sistem kromatik 12 nada, jumlah angklung pun diperbanyak dan dipermainkan secara melodis. Kemudian angklung ini disebut angklung “padaeng”. Kehadiran angklung padaeng diterima oleh masyarakat Indonesia, bahkan sekarang di dunia pendidikan pun telah dijadikan media pendidikan dan diperkuat dengan keluarnya SK 082/1963 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Angklung dijadikan alat musik pendidikan, karena mengandung unsur kerjasama, disiplin, dan pengembangan karakter. Hal ini sesuai yang diharapkan oleh Bpk Daeng, yaitu berusaha menggunakan angklung sebagai alat pendidikan. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam musik angklung itu adalah mudah, murah, mendidik, menarik dan massal, atau biasa disebut 5M, yang sering kali dijadikan moto angklung itu sendiri terutama pada anak-anak.

Untuk mengenalkan angklung pada anak-anak dibutuhkan seorang guru. Menurut ibu Catur Rini, salah seorang guru angklung yang mengajar di RA. NURUL AMIIN, CITAYAM, BOGOR, mengatakan bahwa di Bogor sangat minim guru yang terampil angklung. Dinas Pendidikan Kota Bogor hanya menyediakan alat angklung saja, tanpa ada pembelajaran angklung untuk guru. Karena hal ini, Dinas Pendidikan Kota Bogor melakukan seminar pendidikan angklung untuk guru-guru RA dan TK se Kota Bogor pada bulan Juni 2019 di Pemkot Bogor. Seminar ini bertujuan untuk melatih guru-guru dalam menguasai alat musik angklung sehingga dapat di ajarkan kepada siswa/i sekolah mereka.

Hal ini didukung dengan adanya buku mengenai metodologi pembelajaran angklung yang diterbitkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Buku ini terdiri dari dua jilid, yakni jilid 1 tentang pengetahuan angklung dan jilid 2 tentang metodologi pengajaran angklung. Pada kedua buku ini dilengkapi oleh dengan audio CD, VIDEO CD, dan kartu pos bergambar angklung.

Dengan adanya buku jilid satu dan dua tentang permainan angklung, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajarkan dan melatih siswa/inya sehingga siswa/i tersebut dapat mengembangkan keterampilan motoriknya.

Keterampilan motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif sedangkan yang dimaksud dengan motorik halus adalah kemampuan anak pra sekolah beraktivitas menggunakan otot-otot halus (otot kecil) seperti menulis, menggambar dan lain-lain (Mubarokah, 2015).

Ada lima karakteristik bermain menurut Garvey (Mubarokah,2015) yaitu pertama adalah bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak, artinya dengan melakukan kegiatan bermain, seorang anak akan memperoleh keasyikan tersendiri dan merasa senang, kedua, bermain didasari motivasi yang muncul dari dalam tanpa harus disuruh orang lain. Ketiga, bermain memiliki sifat yang spontan dan sukarela, bukan merupakan suatu kewajiban. Keempat, yaitu bermain senantiasa melibatkan peran aktif dari anak yang memiliki arti bahwa anak benar-benar aktif dalam kegiatan tersebut baik secara fisik maupun mental, misalnya membaca dan melompat. Kelima yaitu bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan permainan.

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian adalah objek penelitian dimana kegiatan penelitian dilakukan. Peneliti melakukan penelitian ini di RA. Nurul Amin Komplek Lembah Griya nomor 20, Kelurahan Raga Jaya, Kecamatan Bojong Gede Kota Bogor. Peneliti memilih di lingkungan ini karena terdapat anak-anak yang berusia 3-7 tahun yang merupakan AUD, sehingga memudahkan peneliti untuk mencari informasi tentang mengembangkan keterampilan motorik kasar melalui stimulasi permainan angklung pada siswa/ianak usia dini yang berada di komplek ini.

Penelitian ini berlangsung selama 3 bulan, yaitu pada bulan April hingga bulan juni 2019. Adapun pelaksanaan tindakan dilaksanakan dari tanggal 10-20 April 2019. Pelaksanaan tindakan memerlukan waktu 2 minggu yaitu pada minggu kedua dan ketiga bulan April. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan dua siklus. Pada siklus I, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 10 April 2019, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 11 April 2019, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari rabu tanggal 12 April 2019, dan pertemuan keempat dilaksanakan pada hari kamis tanggal 13 April 2019. Sementara itu pada siklus II, pertemuan pertama pada hari senin pada tanggal 17 April 2019, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 18 April 2019, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari rabu tanggal 19 April 2019, dan pertemuan keempat pada hari kamis pada tanggal 20 April 2019.

Analisis data yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskripsi kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui mengembangkan keterampilan motorik kasar melalui stimulasi permainan angklung pada siswa/i anak usia dini yang berada di komplek ini. Analisis data dihitung dengan menggunakan statistik yang sederhana yaitu:

Lembar observasi aktivitas anak

Lembar observasi aktivitas anak disusun untuk mengetahui keaktifan anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar observasi aktivitas anak digunakan sebagai acuan pengamatan dalam mengetahui gerakan angklung dengan benar, menggerakkan sesuai not angka menggerakkan angklung dengan benar dalam rentan waktu tertentu. Lembar observasi aktivitas anak berjumlah 4 butir observasi, skor tertinggi tiap butir

observasi adalah 4 (empat). Jadi kisaran skor penilaian untuk lembar observasi aktivitas anak adalah:

Tabel 1
Skor pengamatan setiap aspek pada lembar observasi anak.

No.	Kriteria penilaian	Skor nilai	Kisaran skor
1	Berkembang sangat baik	4	3.6-4
2	Berkembang Sesuai Harapan	3	3.4-3.5
3	Mulai berkembang	2	2.4-3.2
4	Belum berkembang	1	0-2.2

Penilaian Rata-rata

Penilaian rata-rata ini diperoleh peneliti dengan cara menjumlahkan nilai yang diperoleh anak kemudian dibagi dengan jumlah anak di kelas. Nilai rata-rata didapat dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum N} \text{ dengan:}$$

\bar{x} = nilai rata2.

$\sum x$ = jumlah semua nilai anak

$\sum N$ = jumlah anak

Penilaian untuk ketuntasan belajar

Terdapat dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Ketuntasan belajar secara perorangan dikatakan tuntas jika anak masuk dalam kategori baik atau nilai minimal 4. Sementara itu ketuntasan klasikal dapat dikatakan tuntas jika presentase mencapai 75% untuk tiap aspeknya. Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus sbb:

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}}$$

Tabel 2
Kriteria keberhasilan belajar anak usia 3 s/d 5 tahun %

≥ 80%	Sangat tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
≤ 20%	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 3
Gambaran umum subjek penelitian

Jenis kelamin	Siswa
Laki-laki	14
Perempuan	9
Jumlah	23

Berdasarkan tabel 3 di atas bahwa jumlah siswa sebesar 14 orang dan siswi sebesar 9 orang.

Tabel 4
Gambaran skor pengamatan siklus satu pada siswa/i

Kriteria penilaian	Skor	Siswa/i
BSB	4	1
BSH	3	0
MB	2	4
BB	1	18
Jumlah	--	23

Berdasarkan tabel 4 diatas bahwa pada pertemuan pertama aspek 1 anak yang mendapat skor 1 ada 18 anak, pada aspek 2 ada 4 anak mendapat skor 2, pada aspek 3 yang mendapat skor 3 sebanyak 0 anak, pada aspek 4 seluruh anak mendapat skor 4 sebanyak 1 anak. Sedangkan pada pertemuan kedua aspek 1 ada 14 anak, pada aspek 2 ada 6 anak yang mendapat skor 2, pada aspek 3 ada 2 anak yang mendapat skor 3, dan aspek 4 seluruhnya anak mendapat skor 4 ada 1 anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus 1 ini pada aspek 4 yaitu anak melakukan eksplorasi sendiri melalui stimulasi permainan angklung mendapat skor yang paling rendah, hal ini dikarenakan masih banyak anak yang belum bisa melakukan eksplorasi sendiri dengan stimulasi permainan angklung.

Pada siklus II pertemuan pertama aspek I ada 16 anak yang mendapat skor 4, aspek 2 ada 3 anak yang mendapat skor 3, pada aspek 3 ada 2 anak yang mendapat skor 2, pada aspek 4 ada 2 anak yang mendapat skor 1. Sedangkan pertemuan kedua aspek 1 yang mendapat skor 4 sebanyak 20 anak, aspek 2 yang mendapat skor 3 sebanyak 1 anak, aspek 3 yang mendapat skor 2 sebanyak 1 anak, dan aspek 4 yang mendapat skor 1 sebanyak 1 anak. Berdasarkan analisis data stimulasi permainan angklung pada siklus 1 dan siklus 2 diperoleh prosentase dari 50% mengalami peningkatan sebesar 80%.

Dengan metode stimulasi permainan angklung dapat mempermudah pengembangan keterampilan motorik kasar anak karena kegiatan bermain ini merangsang anak mengembangkan gerakan tangan (motorik kasar) pada angklung sesuai dengan not nada yang benar dalam rentan waktu tertentu.

Hal ini sesuai dengan pendapat riset Piaget dalam Marlina (2010), membagi 3 tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar yakni kemampuan motorik kasar yang mulai berkembang, kemampuan motorik kasar yang berkembang sesuai harapan dan kemampuan motorik kasar berkembang sangat baik.

Hasil analisis data pada siklus 1 pertemuan 1 mencapai nilai rata-rata sebesar 35% dan pertemuan kedua mencapai nilai rata-rata sebesar 50%. Dari analisis data tersebut, dapat dilihat bahwa ada pengembangan keterampilan motorik kasar anak dari siklus 1 pertemuan 1 dan pertemuan 2. Karena keterampilan motorik kasar anak pada siklus 1 mencapai 75% seperti yang diharapkan oleh peneliti, maka peneliti melanjutkan penelitian lagi pada siklus 2.

Hasil analisis data pada penelitian siklus 2 pertemuan 1 mencapai nilai rata-rata sebesar 80% dan pertemuan 2 mencapai nilai rata-rata sebesar 90%. Maka dapat dilihat bahwa ada pengembangan keterampilan motorik kasar dari hasil penelitian siklus 1 dan siklus 2.

Karena keterampilan motorik kasar sudah mencapai 90% maka peneliti mengakhiri penelitian ini pada siklus 2. Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan bermain angklung dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar anak kelompok A dan B usia 3 s.d 5 tahun dan 5 s.d 7 tahun di RA.Nurul Amin Komplek Lembah Griya nomor 20, Kelurahan Raga Jaya, Kecamatan Bojong Gede Kota Bogor.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak dalam bermain angklung untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak pada siklus 1 menunjukkan persentase 50% dan meningkat pada siklus 2 menjadi 90% ini berarti anak termotivasi dan merasa senang sekali dalam mengikuti proses pembelajaran.

Keterampilan motorik kasar anak usia 3 s.d 7 tahun dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan angklung pada siklus 1 menunjukkan prosentase 50% dan meningkat pada siklus 2 menjadi 95% ini berarti dari dua indikator yang diteliti diantaranya menggerakkan angklung sesuai not secara bervariasi mengalami peningkatan.

Dalam proses pembelajaran guru diharapkan berbagai media yang bervariasi suatu cara dalam pembelajaran di RA Nurul Amiin. Diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dan bersinergi dengan kegiatan lain yang lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, G., & Aziz, H. (2018). ANALISIS PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK USIA SMP PEMAIN GAME ONLINE ANDROID BERGENRE BATTLE ROYALE. *Al-Mubin; Islamic Scientific Journal*, 1(1), 11-21.
- Kemendiknas. (2010). *Panduan pedoman pembelajaran di paud*. Jakarta: depdiknas.
- Marlina. (2010). *Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan alat musik angklung pada anak usia 5-6 tahun*. Kalimantan: paud UNTAN PONTIANAK
- Myrnawati. (2016). *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: UNJ Press.
- Mubarokah, S. (2015). Permainan alat musik angklung sebagai metode belajar sambil bermain dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Surabaya: *Jurnal Bermain Anak Usia Dini*. Vol.5, No.12, 2015.
- Nursih,B. (2014). *Meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan sunda manda pada kelompok B1 TK Arum Puspita, Yogyakarta*. Yogyakarta:UNY.
- Rohmatullah, N. (2018). ANALISIS KELUARGA BROKEN HOME PADA PERKEMBANGAN BAHASA ANAK. *Al-Mubin; Islamic Scientific Journal*, 1(1), 23-29.