



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 3, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/05/2024
 Reviewed : 20/06/2024
 Accepted : 24/06/2024
 Published : 25/06/2024

Suyono¹
 Aulia Khairani²
 Putri Rizky³
 Silvana Bayu⁴

PENERAPAN METODE BERMAIN AKTIF UNTUK MENUNJANG KEMAMPUAN MOTORIK SISWA KELAS V DI MIS HIDAYATULLAH BATANG KUIS

Abstrak

Abstrak ini membahas penerapan metode bermain aktif untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa kelas 5 di MIS Hidayatullah Batang Kuis. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana metode bermain aktif dapat digunakan sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan melibatkan siswa kelas 5 sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap partisipasi siswa dalam aktivitas bermain aktif selama periode tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain aktif secara signifikan meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya integrasi metode bermain aktif dalam kurikulum untuk mendukung perkembangan motorik siswa di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Metode Bermain Aktif, Kemampuan Motorik Siswa

Abstract

This abstract discusses the application of active play methods to improve the motor skills of grade 5 students at MIS Hidayatullah Batang Kuis. This research aims to explore how active play methods can be used as an effective approach in improving the motor skills of elementary school-aged children. The method used is a case study involving grade 5 students as research subjects. Data was collected through observations of student participation in active play activities during a certain period. The research results showed that the application of active play methods significantly improved students' gross and fine motor skills. The implication of this research is the need to integrate active play methods in the curriculum to support students' motor development at the elementary school level.

Keywords: Active Play Methods, Students' Motor Skills.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang terpenting bagi keberlangsungan kehidupan manusia, semua warga Indonesia berhak mengenyam pendidikan. Pendidikan bagi manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Pendidikan bagi bangsa Indonesia merupakan kebutuhan yang harus dikembangkan secara bertahap sejalan dengan perkembangan jaman. Bangsa Indonesia saat ini berusaha untuk mencerdaskan anak bangsa dalam pendidikan seoptimal mungkin yang dilakukan secara bertahap. Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mendewasakan manusia baik jasmani maupun rohani serta menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga mempunyai kekuatan spiritual, keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat. (Wiari dkk: 2017)

Kegiatan bermain aktif merupakan suatu kegiatan dengan mengikutsertakan banyak aktivitas atau gerakan tubuh yang menuntut anak untuk berperan serta dalam melakukan

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
 email: suyono20yon@gmail.com¹, auliakhrn20@gmail.com², putririzkypku@gmail.com³, silvana,bayu05@gmail.com⁴

kegiatan tersebut. Dalam bermain aktif, anak melakukan aktivitas yang melibatkan seluruh indera dan bagian tubuhnya. (Ismiulya dan Fidya: 2022)

Keterampilan Psikomotorik merupakan gerakan yang sangat penting bagi transportasi manusia, keterampilan ini diidentifikasi sebagai keterampilan yang menggerakkan individu dalam satu ruang atau tempat ke ruang ataupun tempat lainnya. Perkembangan keterampilan psikomotor umumnya sebagai hasil dari tingkat kematangan tertentu. Toho Cholik menjelaskan bahwa aktivitas psikomotor menjadi dasar pokok bagi perpindahan posisi seseorang untuk beralih dari satu tempat ke tempat lain. (Anam, dkk: 2019)

Secara garis besar dalam pendidikan jasmani aktivitas pembelajaran yang dilakukan adalah keterampilan baik motorik maupun psikomotor, jadi mata pelajaran PJOK diharapkan dapat membantu siswa dalam mencapai kondisi yang bugar dan sehat melalui aktivitas fisik yang dilaksanakan di lapangan. Selain membuat siswa sehat dan bugar, PJOK juga diharapkan dapat menjadi sarana bagi siswa untuk aktif dalam beraktivitas gerak dan mengembangkan kemampuan motoriknya, utamanya melalui proses pembelajaran praktik atau keterampilan saat di lapangan. (Mustafa, dkk: 2020). Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Bermain Aktif Untuk Menunjang Kemampuan Motorik Siswa Kelas V MIS Hidayatullah Batang Kuis”, dengan tujuan peneliti dapat mengetahui bagaimana Penerapan dari metode bermain aktif terhadap kemampuan motorik siswa dan seberapa besar pengaruh yang diberikan.

METODE

Berdasarkan maksud dan tujuan penelitian ini, metode penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dengan pendekatan Deskriptif yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang alamiah maupun rekayasa manusia (Sukmadinata, 2006:72).

Sukardi, (2003:157) mengatakan bahwa “Penelitian deskriptif juga merupakan penelitian, dimana pengumpulan data untuk mengetes pertanyaan penelitian atau hipotesis yang berkaitan dengan keadaan atau kejadian sekarang. Penelitian Kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut atau perspektif partisipan. Berdasarkan pendapat di atas artinya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Metode Bermain Aktif Terhadap Kemampuan Motorik Siswa Kelas V MIS Hidayatullah Batang Kuis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut (Yusmawiari, Suarni, and Magta 2017) Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak, pada berbagai situasi dan tempat selalu saja anak menyempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain dan permainan.

Menurut Moeslichatoen (dalam Astria, dkk., 2015) menyatakan bahwa “metode bermain merupakan kegiatan yang dapat membantu mengembangkan kreativitas dan fisik motorik anak. Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode/bahan dan media yang menarik, permainan.

Metode bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Metode bermain mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri artinya bermain digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat, mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat.

Bermain sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri bagi anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung dalam lingkungannya. Dalam situasi bermain anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungan-kecenderungannya. Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang mungkin muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan, dan mungkin rasa kecewa. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan.

Pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan motoriknya, sehingga guru perlu membantu mengembangkan keterampilan motorik anak dalam hal memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga

dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Pengembangan keterampilan motorik dasar (*Fundamental Motoric Skills*) merupakan aspek penting anak usia dini FMS adalah pola gerakan kasar dan halus; Pola gerakan kasar melibatkan kelompok otot besar, sedangkan FMS melibatkan aktivasi kelompok otot yang lebih kecil. Wrobel mendukung peran peningkatan keterampilan motorik dalam perkembangan fungsi kognitif Individu yang mahir dalam melakukan berbagai keterampilan gerak memiliki banyak kemampuan khusus yang berbeda-beda (Sofyan et al. 2022). Kompetensi anak yang diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga pra sekolah adalah anak mampu melakukan aktivitas motorik secara terkoordinasi dalam upaya meningkatkan kelenturan dan kesiapan untuk menulis, keseimbangan, dan melatih keberanian.

Dengan kemampuan motorik seseorang dapat melakukan semua kegiatannya dengan baik. Apabila kemampuan motorik tersebut terganggu, maka akan menghambat kemampuan yang lain, seperti kemampuan dalam bersosialisasi dan kemampuan dalam melakukan tugas-tugas atau kegiatan sehari-hari. Pada masa anak sekolah dasar merupakan masa dimana mereka senang bermain. Permainan merupakan media atau wadah bagi anak-anak untuk mengekspresikan semua potensi yang dimilikinya. Sementara itu, kemajuan teknologi membawa dampak perubahan sikap hidup manusia dari banyak gerak kepada sikap diam atau sedikit gerak. Hal ini menyebabkan terjadinya gangguan proses metabolisme tubuh sehingga terjadi penurunan kesegaran jasmani, kesehatan, keterampilan, dan bahkan mempengaruhi kapasitas, kreativitas, dan kecerdasan. Anak-anak usia sekolah dasar merupakan cikal bakal generasi penerus dan merupakan cadangan sumber daya manusia yang pada gilirannya tidak hanya akan ikut mewarnai jalannya pembangunan, bahkan ikut menentukan kemajuan bangsa. Oleh karena itu mereka perlu dibina dan dikembangkan sehingga pada saatnya mereka tidak hanya mampu sebagai motor dan inovator, tetapi juga mampu berperan sebagai stabilisator dalam pembangunan bangsa. Anak usia sekolah dasar merupakan individu-individu yang selalu aktif melakukan konfrontasi baik terhadap alam sekitarnya, maupun terhadap dirinya sendiri. Mereka tidak hanya selalu ingin tahu tentang sesuatu, tetapi mereka juga selalu ingin mencoba dan mengalami. Mereka juga merupakan individu-individu yang aktif bergerak seperti berlari, melompat, melempar, memanjat dan sebagainya. Hampir semua stimulus yang datang selalu direspon dengan gerak (Wicaksono and Nurhayati 2013).

Permainan yang mendorong anak untuk aktif di Mis Hidayatullah yang peneliti teliti adalah permainan menyusun *puzzle*. Dalam kegiatan ini biasanya dilakukan oleh 2-3 anak. Dalam kegiatan tersebut anak yang satu dengan lainnya akan saling bekerjasama dalam menyusun *puzzle*. Permainan ini adalah anak-anak akan menyusun *puzzle* yang telah disediakan misalnya *puzzle* anggota badan, buah-buahan dan hewan. Dalam permainan itu setiap satu *puzzle* terdiri dari 2-3 anak yang dibagi oleh tenaga pendidik atau berdasarkan keinginan anak itu sendiri. Permainan ini tidak langsung anak dibiarkan melakukannya sendiri tanpa bantuan guru. Menurut (Anggryani, Na'imah, and Meriyati 2023) sebelum anak memainkan permainan tersebut terlebih dahulu guru mencontohkan bagaimana memainkan media permainan tersebut. Dalam permainan ini tidak hanya bagaimana anak bisa menyusun *puzzle* yang sesuai tetapi bagaimana tujuan pembelajaran yang ingin diterapkan ke anak tercapai. Selain kegiatan tersebut masih banyak kegiatan permainan yang bersifat aktif yang dimainkan oleh anak guna mengembangkan psikomotorik anak.

Penilaian kemampuan motorik pada anak-anak menjadi semakin penting dalam beberapa tahun terakhir, karena telah disarankan untuk dikaitkan dengan kesulitan kognitif, bahasa, sosial dan emosional. Keterampilan motorik yang baik dianggap penting untuk perkembangan fisik, sosial dan psikologis anak-anak dan bahkan dapat menjadi dasar untuk gaya hidup aktif, karena beberapa penelitian menunjukkan hubungan positif antara keterampilan motorik yang baik dan aktivitas fisik yang lebih tinggi. Bo's menyatakan bahwa kemampuan motorik dasar: daya tahan, kekuatan, kecepatan, koordinasi dan fleksibilitas. Untuk menangkap konstruksi kemampuan motorik manusia, selama setengah abad terakhir berbagai sistematisasi telah diusulkan, yang semuanya secara seragam mengklaim sifat multidimensi mereka. Lima keterampilan motorik umum, yaitu kelenturan (*flexibility*), kecepatan, keterampilan, stamina (*daya tahan*), dan kekuatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa. Karena berkat, rahmat dan karunia serta mukjizat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Metode Bermain Aktif Untuk Menunjang Kemampuan Motorik Siswa Kelas V Di Mis Hidayatullah Batang Kuis”.

Penulis menyadari betul bahwa ada orang-orang yang berjasa dibalik selesainya artikel ini. Tidak ada persembahan terbaik yang dapat penulis berikan selain rasa ucapan terimakasih kepada pihak yang telah banyak membantu penulis.

SIMPULAN

Metode bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Metode bermain mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri artinya bermain digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat, mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Khoirul., and H. Muhammad Nur. "Pengaruh Metode Bermain Terhadap Kemampuan Motorik Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 21 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 7.2 (2019): 363-367.
- Anggryani, I'in, Na'imah Na'imah, and Meriyati Meriyati. 2023. "Strategi Meningkatkan Sikap Sosial Positif Anak Melalui Bermain Aktif Dan Pasif Di PAUD Nusantara." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (4): 4491-99. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3970>.
- Asnaldi, Arie, Zulman Zulman, and Madri M. 2018. "Hubungan Motivasi Olahraga Dan Kemampuan Motorik Dengan Hasil Belajar Pendidikan Olahraga Kabupaten Padang Pariaman." *Jurnal Mensana* 3 (2): 16-27.
- Ismiulya, Fidyah. "Pengembangan Konsep Bermain Aktif Dan Bermain Pasif Bagi Anak Usia DINI." *Hamka Ilmu Pendidikan Islam* 1.1 (2022): 56-69.
- Mustafa, Pinton Setya, and Wasis Djoko Dwiyo. "Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21." *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)* 3.2 (2020): 422-438.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Graha Aksara
- Wiari, Komang Cahyaning Yusma, Ni Ketut Suarni, and Mutiara Magta. "Pengaruh Metode Bermain Aktif terhadap Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Kelompok A PAUD Pelita Kasih Singaraja." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 5.2 (2017): 199-209.
- Sofyan, Davi, Riza Sukam Fauzi, Udi Sahudi, Endi Rustandi, Ali Priyono, and Indrayogi Indrayogi. 2022. "Alternatif Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar: Pendekatan Bermain." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8 (2): 438-48. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2260>.
- Wicaksono, Didik C., and Faridha Nurhayati. 2013. "Motor Ability)." *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 01: 98-103.
- Yusmawiari, Cahyaning, Ni Ketut Suarni, and Mutiara Magta. 2017. "Pengaruh Metode Bermain Aktif Terhadap Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Kelompok A PAUD Pelita Kasih Singaraja." *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* 5 (2): 199-209.