



PERMAINAN *MONKEY BAR* DALAM PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 2-4 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN MANDALA

Yan Yan Nurjani¹, Mila Siti Jamilah²
STAI Al Musaddadiyah Garut

[^1yan.yan@stai-musaddadiyah.ac.id](mailto:yan.yan@stai-musaddadiyah.ac.id)

[^2mila.siti.1826@stai-musaddadiyah.ac.id](mailto:mila.siti.1826@stai-musaddadiyah.ac.id)

Abstrak

Berdasarkan hasil obsevasi di Kelompok Bermain Mandala ditemukan beberapa permasalahan Faktor-faktor yang menghambat perkembangan motorik seperti permainan yang kurang variatif, stimulasi dan aktivitas yang kurang optimal. Oleh karena itu, menggunakan gameplay, strategi, dan pendekatan yang tepat sangatlah penting. Permainan yang belum pernah digunakan adalah monkey bar karena lebih sulit dari permainan lainnya dan memiliki resiko tinggi untuk kotor dan jatuh dalam pengasuhan orang tua. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji kemampuan motorik anak usia dini pada kelompok Bermain Mandala. Jenis kegiatannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang oleh Kemmis dan Tagart dengan menggunakan metode kualitatif konstruktif dan deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah perkembangan motorik anak, 13 anak, 9 perempuan dan 4 laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik anak meningkat, terbukti dari observasi lapangan guru sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran tidak mengalami kemajuan 0% mulai berkembang 0% berkembang sesuai harapan 47% berkembang sangat baik 53%.

Kata kunci: *Monkey Bar*; Motorik

Monkey Bar Games In Gross Motoric Development Of 2-4 Years Old Children In Mandala Playgroup

Based on the results of observations in the Mandala Play Group, several problems were found. Factors that hindered motor development, such as less varied games, less optimal stimulation and activities provided. Therefore, using the right gameplay, strategy and approach is very important. The game that has never been used is monkey bar because it is more difficult than other games and has a high risk of getting dirty and falling into parental care. The purpose of this study was to examine the motor skills of early childhood in the Mandala Play group. The type of activity is Classroom Action Research (PTK) designed by Kemmis and Tagart using constructive qualitative and quantitative descriptive methods. Data collection techniques using observation, interviews and documentation. The research subjects were children's motor development, 13 children, 9 girls and 4 boys. The results showed that children's motor skills increased, as evidenced by previous teacher field observations showing that learning did not progress 0% began to develop 0% developed according to expectations 47% developed very well 53%.

Keywords: *Monkey Bar; Motoric.*

1 Pendahuluan

Keingintahuan pada dasarnya adalah hadiah terbesar dalam membangun keterampilan dan pengetahuan pada orang-orang dari segala usia. Sarana terbaik untuk membangkitkan rasa ingin tahu manusia adalah lingkungan, khususnya pendidikan anak usia dini. Lingkungan yang tepat bagi anak hendaknya merupakan lingkungan yang aman, menarik dan menyenangkan bagi tumbuh kembang anak. Anak usia dini adalah sekelompok anak berusia antara 0 dan 8 tahun yang memiliki potensi genetik yang berbeda dan siap untuk tumbuh dan berkembang dengan stimulasi.

يَوْمَ الْجَنَّةِ عَرَفَ يَجْدٌ لَمْ الدُّنْيَا مِنْ عَرَضًا بِهِ لِيُصِيبَ إِلَّا يَتَعَلَّمُهُ لَا وَجَلَ عَزَّ اللَّهُ وَجْهُ بِهِ يُبْتَغَى مِمَّا عَلَّمَا تَعَلَّمَ مَنْ
الْقِيَامَةِ

Artinya: "Barangsiapa yang mempelajari ilmu yang dengannya dapat memperoleh keridhoan Allah SWT, (tetapi) ia tidak mempelajarinya kecuali untuk mendapatkan kesenangan duniawi, maka ia tidak akan mendapatkan harumnya surga di hari kiamat nanti," (HR Abu Daud).

Dari hadits diatas dapat kita pahami jika orang belajar hanya untuk meraih dunia, untuk mencari pujian manusia dia orang yang durhaka karena niatnya dimana sesuai dengan tumbuh kembang anak untuk melewati fase fase sesuai usianya.

Bidang perkembangan anak yang termasuk dalam kurikulum Taman Kanak-Kanak menurut Dinas Pendidikan Taman Kanak-Kanak dan SD seperti perkembangan fisik

adalah keterampilan (kemampuan motorik halus) dan fisik (kemampuan motorik kasar), perkembangan emosi dan sosial (moral dan perilaku), berpikir atau mental. perkembangan (pikiran) dan kreativitas yang bersumber dari perkembangan yang sehat dari segala aspek (kreativitas). Pendidikan anak usia dini pada dasarnya mencakup segala upaya dan tindakan pendidik dan orang tua dalam mendidik, membimbing, mengasuh anak dengan menciptakan suasana dan lingkungan pendidikan. Pendidikan anak usia dini hendaknya didasarkan pada kebutuhan anak yang telah disesuaikan dengan nilai-nilai yang dianut di lingkungannya. Hal ini harus disesuaikan dengan perkembangan fisik dan mental anak. (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan, 2014)

Masa kanak-kanak merupakan masa ideal untuk mempelajari keterampilan motorik karena tubuh anak lebih lentur daripada remaja atau orang dewasa. (S. Artifiyanti, Fitriana, R, Sari, N.K, & Usriyah, 2019) Sesuai dengan firman Allah dalam surah al-‘Ankabut ayat 64: yang menjelaskan bahwa hidup manusia di dunia ini adalah hanya sekadar senda gurau dan permainan, ibarat anak-anak yang bermain di arena permainan, yang sifatnya hanya sementara. Penulis melihat dari ayat ini bahwa dalam mencari permainan harus mengarah kepada akhirat sesuai dengan penutup ayat di atas bahwa “kampungan akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan kalau mereka mengetahui”. Ini menunjukkan bahwa setiap jenis permainan yang diberikan kepada anak Kelompok Bermain Mandala semestinya dapat bermanfaat bagi mereka untuk lebih memahami agama.

Dengan menurut STTPA motorik kasar anak usia 2-4 tahun bahwa motorik anak belum tercapai, sehingga peneliti tertarik pada penggunaan Monkey Bar dalam pengembangan motorik kasar anak usia 2-4 tahun di Kelompok Bermain Mandala.

Permainan Monkey Bar merupakan permainan yang menggunakan otot-otot besar dalam permainan ini melatih konsentrasi, ke hati-hatian, serta tenaga yang kuat dalam memainkannya.

Sehingga peneliti mengharapkan ada perubahan dalam pengembangan motorik kasar anak usia 2-4 tahun di Kelompok Bermain Mandala.

Permainan *monkey bar* atau batang monyet adalah tiang-tiang yang disusun untuk anak agar bergelantung. Umumnya *monkey bar* ditemui di taman atau lokasi pra-sekolah bentuk umum biasanya berupa setelah lingkaran atau terbuat dari besi dengan pasir di bawah agar anak jika jatuh tidak terasa sakit. Manfaat dari *monkey bar* itu sendiri diantaranya melatih tubuh kinestetik, keberanian dan melatih keseimbangan.

2 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*action research in the classroom*). Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian pengembangan tindakan, tujuan dari penelitian tindakan adalah untuk menemukan solusi untuk masalah. Penelitian perilaku mulailah dengan studi sistematis masalah. (Asrori & Rusman, Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru, 2020) Hasil penelitian ini digunakan sebagai dasar penyusunan rencana kerja (tindakan) dalam rangka menyelesaikan masalah. Kegiatan selanjutnya yaitu mengimplementasikan tindakan dilanjutkan dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Desain penelitian yang digunakan berupa model melingkar oleh Kemmis dan Tagart. Siklus ini tidak hanya terjadi sekali tetapi berkali-kali sampai tujuan yang telah ditetapkan tercapai. Rancangan penelitian ini adalah

merencanakan, menyusun dan strategi penelitian untuk mengendalikan kemungkinan bias dan menjawab setiap pertanyaan yang mungkin muncul. Hal ini sesuai dengan penelitian ahli bahwa tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu untuk meningkatkan kualitas praktik pendidikan sehingga menjadi lebih baik. Secara umum ada empat langkah yang harus dilakukan untuk melakukan penelitian tindakan kelas di kelas, yaitu diantaranya: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Keempat tahapan tersebut merupakan suatu unsur dalam membentuk sebuah siklus, yaitu dengan satu putaran kegiatan beruntun kemudian kembali ke tahap pertama. Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan secara partisipatif dan kolaboratif, khususnya penelitian kolaboratif atau kolaboratif antara guru dan peneliti.

Tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Mandala Residence Jl. Sudirman Kecamatan Garut Kota Kabupaten Garut. Subjek penelitian adalah siswa di Kelompok Bermain Mandala residence. Setiap penelitian perlu sejumlah orang yang harus diselidiki. Siswa di Kelompok Bermain Mandala dengan jumlah populasi terdiri dari 13 orang dan sampel pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30, atau penelitian ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

3 Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Sebelum melakukan Penelitian Tindakan Kelas peneliti sudah melakukan wawancara pada kegiatan belajar dan perkembangan anak. Dari hasil wawancara diperoleh pernyataan bahwa pemberian stimulus untuk perkembangan motorik memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga masalah yang perlu diatasi adalah kurang berkembangnya kemampuan motorik anak kelompok Bermain Mandala.

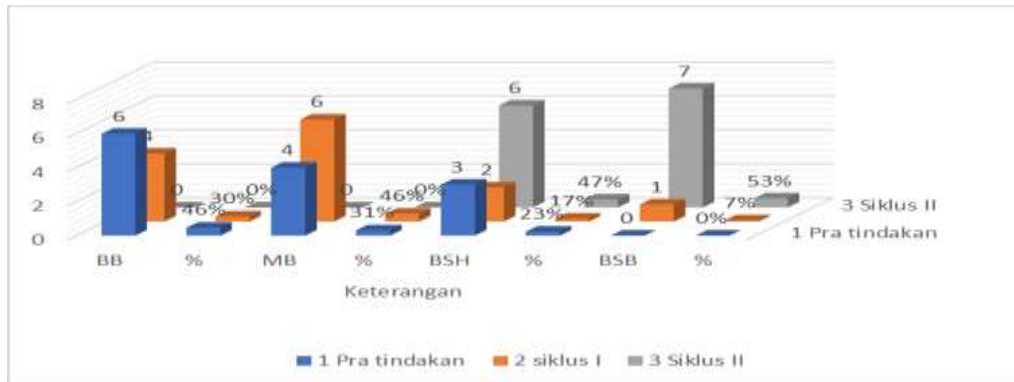
Berdasarkan hasil diskusi dan wawancara tersebut, peneliti dan teman sejawat perlu mengambil langkah untuk meningkatkan stimulus motorik anak dengan menggunakan *permainan monkey bar*. Dengan permainan dan kegiatan ini anak akan tertarik untuk melakukan gerakan sehingga kegiatan ini bisa di gunakan dalam pembelajaran ini juga menstimulus aspek perkembangan lainnya diantaranya perkembangan Bahasa, sosial, emosional, dan seni anak.

Dalam hal ini, peneliti memodifikasi motorik kasar dengan menggunakan metode demonstrasi, demonstrasi berarti menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu mengingat bahwa permainan *monkey bar* merupakan permainan cukup menantang bagi anak melalui demonstrasi diharapkan anak-anak dapat mengenal langkah-langkah pelaksanaannya.

Tujuan dari metode demonstrasi peneliti dapat memperlihatkan secara kongkret apa yang dilakukan, membantu mengembangkan kemampuan mengamati untuk melakukan segala pekerjaan secara teliti, dan cermat serta tepat. Membantu mengembangkan peniruan dan pengenalan secara tepat

Untuk mengetahui seberapa besar kemampuan motorik kasar anak, sebelum melakukan tindakan penelitian sebagai guru sekaligus observer melaksanakan pembelajaran, selesai pembelajaran peneliti mencoba memberikan intruksi kepada anak untuk melakukan gerakan kepala, pundak, lutut, dan kaki, dengan menggunakan hitungan 1-8 dari mulai peran

normal dan cepat dan hasil observasi awal, pelaksanaan penelitian dikelompok bermain mandala dengan jumlah anak sebanyak 13 orang yang terdiri dari 4 laki laki dan 9 perempuan .Data yang di peroleh dapat di ketahui dari Gambar 3.1 berikut :



Gambar 3.1

Kolom Chart Perkembangan Motorik Kasar Di Kelompok Bermain Mandala Garut

Berdasarkan hasil kegiatan pra tindakan dapat diketahui bahwa anak yang Belum Berkembang (BB) 6 peserta didik persentasenya 46% , mulai berkembang berjumlah anak (MB) 4 peserta didik persentasenya 31% , Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 peserta didik persentasenya 23% dan Berkembang Sangat Baik belum ada peserta didik yang terlihat 0%.

Pada siklus 1 peserta didik masih dalam perkembangan, peserta didik belum paham cara memainkan Monkey Bar dan peneliti mulai menjelaskan cara-cara memainkannya serta peneliti memberikan stimulus selum anak memainkan Monkey Bar. Stimulus yang diberikan berhubungan dengan gerakan tangan dan kaki. Peneliti mengobservasi 13 peserta didik dimana pada siklus 1 ini peserta didik yang Belum Berkembang (BB) 4 peserta didik dengan persentase 30%, Mulai Berkembang (MB) berjumlah 6 peserta didik dengan persentase 46% , Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 2 peserta didik dengan persentase 17% dan Berkembangan Sangat Baik (BSB) 1 peserta didik dengan persentase 7%.

Pada siklus 2 diperoleh data perkembangan motoric kasar anak usia dini setelah melakukan permainan Monkey Bar mengalami peningkatan yang signifikan, dan tindakan yang dilakukan sudah sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya dan telah mencapai hasil yang diharapkan. melihat dari keterangan penilaian sudah tidak ada lagi peserta didik yang Belum Berkembang (BB), sudah tidak ada lagi peserta didik yang Mulai Berkembang (MB), Berkembangan Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 6 Peserta didik dengan persentase 47% dan Berkembangan Sangat Baik (BSB) berjumlah 7 Peserta didik dengan persentase 53%. Atas hasil yang telah dicapai pada siklus 2, maka tidak perlu diadakan siklus selanjutnya

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan perkembangan motorik kasar peserta didik di Kelompok Bermain Mandala Garut. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan Monkey Bar dapat meningkatkan perkembangan literasi bagi anak usia dini terutama di Kelompok Bermain Mandala Garut. Hal ini dapat dilihat dari keterangan perkembangan literasi peserta didik setelah penerapan permainan Monkey Bar dengan melalui 2 siklus.

Berdasarkan hasil penelitian melalui penerapan permainan Monkey Bar secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini. Ini dapat dilihat melalui tindakan pra siklus, siklus 1 dan Siklus 2 yang terjadi peningkatan perkembangan literasi peserta didik yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian dan didukung oleh teori-teori belajar yang telah dikemukakan sebelumnya, seperti Vygotsky berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang penting bagi perkembangan proses berpikir anak. Aktivitas mental yang tinggi pada anak dapat terbentuk melalui interaksi terhadap orang lain. Belajar yang paling efektif untuk anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang konkret dengan pendekatan yang berorientasi bermain. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan permainan Monkey Bar terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di Kelompok Bermain Mandala.

Adapun anjuran untuk memberikan pendidikan kepada anak usai dini dijelaskan dalam surat Luqman [31]: 13

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يُعِظُهُ يَبْنِي لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

13. (Ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, saat dia menasihatinya, “Wahai anakku, janganlah mempersekutukan Allah! Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) itu benar-benar kezaliman yang besar.” (Q.S 31:13)

Ayat ini menjelaskan mengenai salah satu kewajiban orang tua kepada anak-anaknya untuk memberikan nasihat dan pelajaran, sehingga anak-anaknya dapat menempuh jalan yang benar, dan terhindar dari kesesatan. Sebagaimana Luqman menyampaikan agama yang benar dan budi pekerti yang luhur.

4 Kesimpulan

1. Perkembangan motorik anak Kolompok Bermain Mandala dengan hasil wawancara bersama guru dan observasi awal lapangan yaitu Belum Berkembang (BB) 6 peserta didik persentasenya 46% , mulai berkembang berjumlah anak (MB) 4 peserta didik persentasenya 31% , Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 peserta didik persentasenya 23% dan Berkembang Sangat Baik belum ada peserta didik yang terlihat 0%. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat hanya sedikit anak yang meningkat kemampuan motoriknya yakni 23% Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik.
2. Penerapan Permainan Monkey Bar di Kolompok Bermain Mandala dapat meningkatkan kemampuan motorik anak, hal ini karena dalam Permainan Monkey Bar sendiri terdiri dari empat unsur yaitu Bahasa, social,emosional ,dan seni anak ketika pembelajaran.
3. Penerapan Permainan Monkey Bar dalam meningkatkan kemampuan motorik anak di Kelompok Bermain Mandala mencapai 100% dengan kategori Berkembang Sesuai

Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Hal tersebut terbukti dari hasil penialain pembelajaran tang meningkat secara signifikan dari siklus I sampai sklus II.pada siklus I pertemuan 2 nilai yang diperoleh anak yaitu 23% yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Peningkatan pembelajaran anak semakin terlihat pada siklus II dari pertemuan 1 sampai 3 dengan hasil akhir penilaian mencapai 100% yang termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik.

Daftar Pustaka

- Nurul Hikmah and Mufassirul Alam, 'Prinsip Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Al- Qur ' an', *Edukasi Islam : Jurnal Pendidikan Islam*, 2 (2022), 899–921
- Suriansyah Salati, 'KONSEP PENDIDIKAN ANAK USIA DINI MENURUT ISLAM', *Jurnal IAIN Antasari*, 2020, 1–27
- Siti Patimah Sukatin, Elis Rahmayeni Zulhizni, Siti Tasifah, Nova Triyanti, Dina Auliah, Indah Laila, 'PENDIDIKAN ANAK DALAM ISLAM', VI (2019), 185–186.
- Dadan Suryana, 'Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran - Google Books', Kencana, 2021, pp. 25–55
- Rohmatun Nurul Hidayah, 'Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Ki Hajar Dewantara', *Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 9.2 (2015), 1.
- Rita Nofianti, 'DASAR-DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI - Google Books', Edu Publisher, 2021, pp. 2–5
- Masdudi, 'Karakteristik Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini', *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 1.2 (2019), 1–26.
- Susi Susiati, 'Diklat Dasar PAUD Melalui Daring Konsep Dasar PAUD', *PP-PAUD Dan Dikmas Jawa Barat*, 2017, 1–19.
- Ahmad Atabik and Ahmad Burhanuddin, 'Prinsip Dan Metode Pendidikan Anak Usia Dini', *Jurnal Thufula*, 2.1 (2016), 59–67.
- Ramdan, A. (2019). *The Miracle of Jilbab: Hikmah Cantik dan Sehat Secara Ilmiah Dibalik Syariat Jilbab*. Shahara Digital Publishing.
- Fitri Ayu Fatmawati, 'Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini - Google Books', Caremedia Communication, 2020, pp. 5–82
- Ibid,
- Astrid L Mandas, Mariana L M Lausan, and Seltina V Dampi, 'Hambatan Perkembangan Pada Anak TK', *Humanlight Journal of Psychology*, 2.2 (2021), 41–58.
- S Trimurni, *Hubungan Peranan Ayah Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Pra Sekolah* (Alaudin Press, 2014).
- Mega Siska Aryanti, 2022 Manfaat Monkey Bars untuk anak-anak