

ARTIKEL ILMIAH

**PENINGKATAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
PERMAINAN *HULAHOP* DI TAMAN KANAK-KANAK
AL QURAN AL-ISLAM KOTA SAWAHLUNTO**



Oleh

**OKMAYANTI
2008/10537**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

ARTIKEL ILMIAH

Judul : **Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Hulahop* di Taman Kanak-kanak Al Qur'an Al Islam Kota Sawahlunto**

Nama : Okmayanti

NIM/BP : 10537/2008

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

Pembimbing II



Indra Yeni, S.Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

PENINGKATAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN *HULAHOP* DI TAMAN KANAK-KANAK AL QURAN AL-ISLAM KOTA SAWAHLUNTO

Okmayanti*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya perkembangan motorik kasar anak dalam kegiatan jasmani, gerakan tubuh anak masih kaku dan belum seimbang sehingga anak menjadi canggung dan kaku saat mengikuti kegiatan motorik kasar yang diberikan oleh guru. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *hulahop*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motorik kasar anak dan meningkatkan proses dan hasil belajar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al Qur'an Al-Islam kota Sawahlunto..

Kata Kunci : motorik kasar; *hulahop*

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu pendidikan anak usia dini yang berada di jalur formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak berumur 4-6 tahun yang bertujuan membantu mengembangkan berbagai potensi baik fisik, maupun psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar sebagaimana yang ditetapkan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 BAB IV Pasal 28 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah usaha pembinaan atau arahan yang ditujukan pada anak semenjak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani rohani dan juga memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut.

Sejalan dengan hal tersebut di atas bahwa ruang lingkup pengembangan pembelajaran di Taman Kanak-kanak dibagi ke dalam dua bidang pengembangan yaitu bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian. Bidang

Pengembangan Kemampuan Dasar merupakan kegiatan yang disiapkan oleh guru untuk mempersiapkan kemampuan dan kreatifitas sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu perkembangan bahasa, kognitif dan fisik motorik.

Anak usia Taman Kanak-kanak perkembangan fisik motoriknya berkembang pesat. Perkembangan fisik motorik dapat terlihat jelas melalui berbagai kegiatan ataupun aktifitas permainan yang dilakukan. Menurut Zulkifli L (2001:31) perkembangan motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam perkembangan motorik, unsur-unsur yang dibutuhkan adalah otot, saraf dan otak. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing peranannya secara “interaksi positif”, artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya.

Menurut Sumantri (2005:47) perkembangan motorik merupakan proses sejalan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan. Gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, tidak terampil ke arah penampilan keterampilan yang lebih kompleks dan terorganisasi dengan baik yang pada akhirnya kearah penyelesaian terampilan menyertai terjadinya tujuan proses menua (menjadi tua).

Salah satu permasalahan yang dihadapi Taman Kanak-kanak Al Qur'an Al-Islam adalah masalah perkembangan motorik kasar anak yaitu anak belum optimal dalam kegiatan jasmani. Kurang optimalnya perkembangan motorik kasar anak dalam kegiatan jasmani diduga menjadi salah satu penyebab kurang berhasilnya proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Permasalahan ini muncul karena selama ini pembelajaran yang diberikan guru kurang bervariasi dan kurang menarik sehingga anak menjadi bosan serta sarana dan prasarana yang tersedia kurang memadai.

Menurut Benny, dkk (2004:9) motorik kasar adalah gerakan-gerakan yang biasa dilakukan anak, bisa kita lihat pada saat mereka bermain ke sana ke mari dengan berlari, melompat, meloncat atau bermain-main dengan bola. Pendapat yang sama yang di kemukakan oleh Bambang, dkk (2007:1.13) adalah: Kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak yang memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar dan juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki

sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Lebih lanjut Sumantri (2005:98-99) motorik kasar adalah kemampuan anak usia dini beraktifitas dengan menggunakan otot-otot besar.

Mengatasi masalah ini, maka peneliti mencoba mencari alternatif penyelesaian yaitu melalui permainan *hulahop*. Melalui bermain anak mengalami perkembangan yang pesat untuk dapat mengembangkan daya khayal mereka sehingga terbentuk pribadi yang mantap. Bermain adalah dunia anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi. Melalui bermain anak memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik motorik baik aspek sosial dan emosional.

Montolalu, dkk (2005:13) menyatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan pendekatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak yakni belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar, melalui bermain anak diajak bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek dekat, sehingga kebutuhan jasmani dan rohaniah anak terpenuhi. Menurut Musfiroh (2008:3) bermain adalah suatu aktifitas yang diprakarsai dan dirancang guru yang menyediakan pilihan bagi anak, menyenangkan dan ada interaksi diantara anak. Bermain mengundang eksplorasi, eksperimen dan penemuan serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan semua aspek yang ada pada dirinya.

Berdasarkan uraian di atas tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *hulahop* di Taman kanak-kanak Al Qur'an Al Islam Kota Sawahlunto.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan mengaplikasikan metodologi campuran (*Mixing Method*) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Arikunto (2008:11), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang difokuskan pada perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pelaksanaan penelitian ini terjadi secara alamiah, apa adanya, dalam situasi normal yang tidak dimanipulasikan

keadaan dan kondisinya, menekankan pada deskripsi secara alami, dan menuntut keterlibatan peneliti secara langsung dilapangan.

Menurut Rochiati dalam Kunandar (2011:46) penelitian tindakan kelas termasuk penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bisa saja bersifat kuantitatif, dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata, peneliti merupakan instrumen utama dalam pengumpulan data, perhatian peneliti diarahkan pada pemahaman bagaimana berlangsungnya suatu kejadian atau efek dari suatu tindakan.

Penelitian ini dilaksanakan pada anak TK Al Quran Al-Islam kota Sawahlunto dengan tindakan secara langsung kepada anak. Subjek penelitian adalah murid kelas B3 di TK Al Quran Al-Islam kota Sawahlunto, dengan jumlah murid 9 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Yang terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai guru kelas dan sebagai observer.

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, pada siklus I dilakukan 3 kali pertemuan dan pada siklus ke II 3 kali pertemuan. Apabila pelaksanaan siklus I tidak berhasil maka dilanjutkan dengan siklus ke II sampai masalah tuntas. Satu siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2008:70). Instrumentasi dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknis persentase yang digunakan menurut Haryadi (2009:24) : $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ sedangkan untuk mengukur aktifitas anak meningkat maka interpretasi aktifitas belajar anak menurut Arikunto (2010:192) adalah : 1) 76% - 100% = Baik Sekali, 2) 56% - 75% = Baik, 3) 26% - 55% = Cukup, 4) 0% - 25% = Kurang.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I, kemampuan anak dalam mengembangkan motorik kasarnya masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat pada siklus I pertemuan pertama, kemampuan anak dalam berjalan melalui permainan *hulahop*, 13% yang mendapat nilai baik sekali, 13% nilai baik, 13% nilai cukup, 60% nilai kurang. Selanjutnya pada aspek kemampuan anak dalam melompat melalui permainan *hulahop*, 13% mendapat nilai baik sekali, 13% nilai baik, 20% nilai cukup, 53% nilai kurang. Aspek yang ketiga pada kemampuan anak

dalam berlari dengan seimbang melalui permainan *hulahop*, 13% nilai baik sekali, 13% nilai baik, 13% nilai cukup, 60% nilai kurang.

Pada pertemuan kedua siklus I, kemampuan anak dalam berjalan melalui permainan *hulahop*, 13% yang mendapat nilai baik sekali, 13% nilai baik, 20% nilai cukup, 53% nilai kurang. Selanjutnya pada aspek kemampuan anak dalam melompat melalui permainan *hulahop*, 13% mendapat nilai baik sekali, 13% nilai baik, 20% nilai cukup, 53% nilai kurang. Aspek yang ketiga pada kemampuan anak dalam berlari dengan seimbang melalui permainan *hulahop*, 13% nilai baik sekali, 13% nilai baik, 20% nilai cukup, 53% nilai kurang.

Pada pertemuan ketiga siklus I mulai terjadi peningkatan pada beberapa aspek kemampuan yang dinilai seperti kemampuan anak dalam berjalan melalui permainan *hulahop*, 20% mendapat nilai baik sekali, 13% nilai baik, 27% nilai cukup, dan 40% nilai kurang. Selanjutnya pada aspek kemampuan anak dalam melompat melalui permainan *hulahop*, 20% mendapat nilai baik sekali, 13% nilai baik, 27% nilai cukup, dan 40% nilai kurang. Aspek yang ketiga pada kemampuan anak dalam berlari dengan seimbang melalui permainan *hulahop*, 20% mendapat nilai baik sekali, 13% nilai baik, 27% nilai cukup, dan 40% nilai kurang.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus I (Setelah Tindakan)

No	Aspek	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
		%											
		BS	B	C	K	BS	B	C	K	BS	B	C	K
1	Anak dapat berjalan melalui permainan <i>hulahop</i>	13	13	13	60	13	13	20	53	20	13	27	40
2	Anak dapat berjalan melalui permainan <i>hulahop</i>	13	13	20	53	13	13	20	53	20	13	27	40
3	Anak dapat berjalan melalui permainan <i>hulahop</i>	13	13	13	60	13	13	20	58	20	13	27	40

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *hulahop* pada siklus I belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II diadakan perbaikan –perbaikan yang dilakukan terhadap hal-hal yang belum tercapai tercapai pada siklus I. Maka diperoleh hasil yang sangat berarti terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Hal tersebut dapat dilihat pada pertemuan pertama siklus II. Pada aspek anak dapat berjalan melalui permainan *hulahop*, nilai baik sekali 40%, nilai baik 27%, nilai cukup 20%, nilai kurang 13%. Selanjutnya pada aspek kemampuan anak dalam melompat melalui permainan *hulahop*, nilai baik sekali 40%, nilai baik 27%, nilai cukup 20%, dan nilai kurang 13%. Aspek yang ketiga pada kemampuan anak dalam berlari dengan seimbang melalui permainan *hulahop*, nilai baik sekali 33%, nilai baik 27%, nilai cukup 27%, dan nilai kurang 13%.

Pada pertemuan kedua juga terjadi peningkatan dibandingkan pada pertemuan pertama. Pada kemampuan anak dalam berjalan melalui permainan *hulahop*, nilai baik sekali 60%, nilai baik 20%, nilai cukup 13%, dan nilai kurang 7%. Selanjutnya pada aspek kemampuan anak dalam melompat melalui permainan *hulahop*, nilai baik sekali 60%, nilai baik 20%, nilai cukup 13%, dan nilai kurang 7%. Aspek yang ketiga pada kemampuan anak dalam berlari dengan seimbang melalui permainan *hulahop*, nilai baik sekali 53%, nilai baik 27%, nilai cukup 13%, dan nilai kurang 7%.

Pada pertemuan ketiga juga mengalami peningkatan yang sangat berarti terhadap kemampuan motorik kasar anak. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan anak dalam berjalan melalui permainan *hulahop*, nilai baik sekali 87%, nilai baik 7%, nilai cukup 7%, dan nilai kurang 0%. Selanjutnya pada aspek kemampuan anak dalam melompat melalui permainan *hulahop*, nilai baik sekali 87%, nilai baik 7%, nilai cukup 7%, dan nilai kurang 0%. Aspek yang ketiga pada kemampuan anak dalam berlari dengan seimbang melalui permainan *hulahop*, nilai baik sekali 80%, nilai baik 7%, nilai cukup 7%, dan nilai kurang 7%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Rangkuman Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus II (Setelah Tindakan)

No	Aspek	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
		%											
		BS	B	C	K	BS	B	C	K	BS	B	C	K
1	Anak dapat berjalan melalui permainan <i>hulahop</i>	40	27	20	13	60	20	13	7	87	7	7	0
2	Anak dapat berjalan melalui permainan <i>hulahop</i>	40	27	20	13	60	20	13	7	87	7	7	0
3	Anak dapat berjalan melalui permainan <i>hulahop</i>	33	27	27	13	53	27	13	7	80	7	7	7

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan pada setiap pertemuan dan telah memperoleh hasil sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

PEMBAHASAN

Motorik kasar merupakan kemampuan yang berhubungan dengan koordinasi sebagian besar tubuh anak yang memerlukan tenaga. Menurut Bambang, dkk (2007:1.13) menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar anak merupakan keterampilan yang melibatkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak yang memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar yang dapat membuat mereka dapat melompat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, berdiri dengan satu kaki.

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan motorik kasar anak melalui permainan *hulahop* di Taman Kanak-kanak Al Qur'an Al-Islam kota Sawahlunto yang telah dicapai pada kegiatan siklus I, ada beberapa yang menjadi catatan bagi peneliti baik positif atau negatif. Beberapa catatan negatif yang belum tercapai pada siklus I telah dilakukan

perbaikan pada siklus II. Dengan demikian terjadi peningkatan yang lebih baik. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *hulahop* ini semakin baik. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai amat baik terhadap perkembangan motorik kasar anak, yang mana pada siklus I anak memperoleh nilai baik sekali 20% dan pada siklus II meningkat menjadi 85%.

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Menurut Musfiroh (2008:3) menyatakan bahwa bermain merupakan aktifitas yang diprakasai dan dirancang guru merupakan pilihan bagi anak, menyenangkan dan ada antraksi diantara anak.

hulahop adalah mainan yang berbentuk lingkaran yang terbuat dari rotan dan ranting anggur sekarang biasanya terbuat dari pipa plastik yang berukuran diameter sekitar 28 inci untuk anak-anak dan sekitar 80 inci untuk orang dewasa. Melalui permainan ini anak mampu melakukan gerakan berjalan dengan berbagai variasi, anak mampu melakukan gerakan melompat dengan berbagai variasi dan anak dapat melakukan gerakan berlari dengan berbagai variasi.

Melalui permainan *hulahop* ini dapat mengembangkan motorik kasar anak, ini dapat terlihat adanya peningkatan dan ketertarikan anak dalam melakukan setiap permainan..

Menurut Sumantri (2005:141) motorik kasar adalah kemampuan anak usia dini beraktifitas menggunakan otot-otot besar berupa gerakan lokomotor yaitu gerakan yang menyebabkan perpindahan tubuh dari satu tempat ketempat lain, seperti “berjalan”. Menurut Benny, dkk (2009:9) motorik kasar adalah gerakan-gerakan yang biasa dilakukan oleh anak pada saat mereka bermain kesana kemari dengan melompat dan meloncat. Menurut Bambang, dkk (2005:1-13) menyatakan bahwa “motorik kasar yang dilakukan anak merupakan kemampuan yang memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar yang memerlukan koordinasi kelompok otot-otot tertentu yang dapat membuat mereka berlari, meloncat, memanjat, dan menaiki sepeda roda tiga.

Permainan *hulahop* merupakan salah satu stimulus belajar yang dapat memberikan motivasi kepada anak untuk meningkatkan motorik kasar. Selanjutnya dapat dilihat pada penerapan siklus II, perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *hulahop*

semangkin menunjukkan peningkatan yang berarti, ini dapat dilihat dari adanya peningkatan motorik kasar anak dari segala aspek.

Dengan demikian permainan *hulahop* ini menjadi salah satu cara yang efektif dalam mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak di TK Al Quran Al-Islam kota Sawahlunto masih belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut terbukti dari gerakan tubuh anak masih kaku dan canggung dalam kegiatan jasmani. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut maka dilakukan penelitian dengan menggunakan permainan *hulahop*. Melalui kegiatan bermain akan memberikan suasana yang nyaman bagi anak dan menjadi kegiatan yang menyenangkan.

Peningkatan persentase kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *hulahop* dari siklus I meningkat pada siklus II, berarti perbaikan-perbaikan yang dilakukan terhadap kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada siklus I telah berhasil mencapai sasaran dengan baik dan secara keseluruhan keberhasilan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75%.Aspek yang diamati pada siklus adalah : 1) Anak dapat berjalan melalui permainan *hulahop*, 2) anak dapat melompat melalui permainan *hulahop*, 3) anak dapat berlari dengan seimbang melalui permainan *hulahop*, Persentase untuk masing-masing aspek tersebut adalah 87%, 87%, 70%.

Berdasarkan pada simpulan tersebut, agar perkembangan motorik kasar anak usia dini berkembang lebih optimal, maka hendaknya guru memberikan pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi anak sehingga anak tidak menjadi bosan dan jenuh. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan sarana dan prasarana yang baik untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dengan demikian pembelajaran menjadi lebih optimal dan lebih berarti bagi anak demi persiapannya untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bambang, Sujiono, dkk. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Benny, Iskandar, dkk (2004). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Haryadi, (2009). *Statistik pendidikan*. Jakarta: Sinar grafika
- Kunandar. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Press PT Raja Grafindo Persada
- Montolalu, B.F.F dkk. (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadjkriatun. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sumantri, MS. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Deppenas.
- Zulkifli L. (2001). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.