



Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media *Hulahoop* Pada Anak Kelompok B Di Tk Pagar Merbau Tahun Ajaran 2021-2022

Sherina¹, Drajat Rangkuti²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Email : rangkutidrajat@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan disposisi meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain dengan media *hulahoop* di kelompok B di tk pagar merbau kecamatan lubuk pakam. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 6 pertemuan. Instrumen pengumpulan data adalah data yang di peroleh dianalisis dengan cara analisis kuantitatif untuk menghitung persentase ketuntasannya. Berdasarkan analisis data ternyata bahwa disposisi meningkatkan kemampuan motorik kasar anak peningkatan pada setiap siklusnya. Hasil angket dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 67,75% menjadi 88,33% pada hasil siklus II terjadi peningkatan besar untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui bermain dengan media *hulahoop* pada siklus I anak tuntas bermain *hulahoop* sebesar 40% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 80%. Kesimpulan penelitian ini adalah : (1) meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain dengan media *hulahoop* di tk pagar merbau kecamatan lubuk pakam. (2) untuk melakukan bermain media *hulahoop* ini maka guru harus mampu membimbing anak menjadi lebih aktif agar pembelajaran berjalan dengan efektif.

Keyword

Motorik Kasar, Anak, *Hulahoop*

PENDAHULUAN

Masa usia dini masa keemasan bagi perkembangan kehidupan seorang anak. Di masa ini mampu dan mudah menyerap banyak informasi dari apa yang dilihat dan dirasakannya. Karenanya dimasa keemasan ini, orang tua sedini mungkin harus mampu menyediakan rangasangan/stimulus demi pengoptimalan perkembangan kehidupan anaknya, salah satunya dengan memberikan kesempatan untuk belajar didalam pendidikan anak usia dini.

Menurut Adaililla, S (2010:19), pendidikan anak usia dini adalah : Salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, ke cerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan prilaku serta agama) bahasa dan

komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini tidak hanya sekedar wacana. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut sovianjari (2014 : 11), bahwa hulahoop adalah lingkaran atau gelang-gelang dari rotan maupun plastik, yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara guru dengan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung” Menurut okmayanti (2012:8) bahwasannya permainan media hulahoop adalah aktivitas yang bisa meningkatkan motorik kasar anak.dikarnakan dalam memainkannya anak membutuhkan kerja seluruh atau sebagian anggota tubuhnya

Mengingat begitu pentingnya manfaat kegiatan bermain dengan media hulahoop pada anak TK, maka peneliti mengadakan penelitian di Kelompok B TK pagar merbau.berdasarkan pengamatan pada saat anak diminta untuk memainkan dengan media hulahoop oleh gurunya di dapati masih banyak anak yang belum mampu melenturkan badannya atau belum keseimbangan dalam melakukan permainan dengan media hulahoop. karna gerakan tubuh anak belum seimbang untuk melakukan permainan dengan media *hulahoop*.

Hal ini disebabkan anak belum lincah atau belum lentur dalam bermain dengan media hulahoop ini anak belum memahami cara bermain media *hulahoop* tersebut karna masih banyak anak yang bingung cara bermain media *hulahoop*. tetapi ada beberapa anak yang sudah bisa bermain dengan media *hulahoop*.

Agar anak mau memainkan permainan media hulahoop Guru memberikan semangat kepada anak untuk melakukan gerakan badan saat bermain denagn media *hulahoop*. Guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara bermain denagn media *hulahoop* kepada setiap anak.

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang biasanya dilakukan oleh anak usia dini. Yang mana bermain dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Motorik kasar merupakan bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan badan.

Dalam kamus besar bahasa indonesia (2006:514) di sebutkan bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil

dari pembawaan dan latihan”, robbin (2000:46) menyatakan bahwa kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek”,

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelas serta meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B melalui bermain dengan media hula hoop. Karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme pendidik sehingga pembelajaran dikelas dapat berjalan dengan optimal.

Menurut suharsimi dalam jurnal mardiyanti (2014 : 21) menjelaskan PTK melalui paparan gabungan defenisi tiga kata, penelitian+ tindakan + kelas sebagai berikut :

1. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat bagi peneliti.
2. Tindakan kelas ini adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan.
3. Kelas adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan yaitu siklus I dan siklus II. Dalam PTK ini peneliti dijadikan sebagai penjawab penuh dan terjadi empat tahap yang dilalui yaitu: perencanaan, pelaksanaan, obsevasi/ pengamatan dan refleksi pada tiap-tiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rubrik Hasil Penelitian Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media *Hulahoop* Konsep Ukuran Pra Siklus

Tabel 1.

Rubrik Kemampuan Motorik Kasar Anak

No	Nama	Anak mampu menggerakkan tubuh dengan lancar				Anak mampu memutar media <i>hulahoop</i> sebanyak 7-8 kali putaran				Anak mampu bergerak sampai dengan 5 menit				Jumlah	
		1 BB	2 MB	3 BSH	4 BSB	1 BB	2 MB	3 BSH	4 BSB	1 BB	2 MB	3 BSH	4 BSB		
1.	Dinda						✓			✓				4	30%
2.	Aisyah		✓					✓			✓			9	45%
3.	Nurul			✓			✓					✓		4	30%
4.	Fathan	✓				✓								3	30%
5.	Izzan		✓				✓				✓			3	15%
6.	Diandra			✓				✓					✓	4	25%
7.	Dian				✓	✓				✓				9	50%
8.	Tiara	✓						✓			✓			9	45%
9.	Fajar		✓			✓						✓		3	25%
10.	Iwan				✓			✓						10	50%
11.	Angga		✓						✓		✓			3	25%
12.	Rizky				✓				✓				✓	4	45%

Dari tabel diatas dapat di ketahui bahwa keterampilan media *hulahoop* anak pada indikator anak mampu menggerakkan tubuh dengan lancar, anak mampu memutar media *hulahoop* sebanyak 7-8 kali putaran , anak dapat bergerak sampai 5 menit mencapai persentase sebesar 57,22%. Dapat dilihat belum terjadinya perkembangan yang maksimal dalam media *hulahoop* anak . dan hasil yang terendah ada pada indikator anak mampu menggerakkan tubuh dengan lancar yaitu 51,67% hasil yang tertinggi ada pada indikator anak mampu memutar media *hulahoop* sebanyak 7-8 kali putaran yaitu 61,67%.setelah dilakukan identifikasi masalah yang berkaitan dengan media *hulahoop* pada kelompok B di TK pagar merbau selanjutnya peneliti merencanakan dan menyusun program tindakan yang akan diberikan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK pagar merbau

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain hula hoop secara penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1 pembelajaran dengan menggunakan bermain hula hoop lebih meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam berkerja sama.
- 2 Penggunaan bermain hula hoop membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga anak memiliki sikap sabar
- 3 Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bermain hula hoop akan memberi kesan dan manfaat besar bagi perkembangan anak kearah positif dalam waktu yang lama dan anak akan termotivasi dan menunjukkan keinginan anak untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya.

Penelitian siklus I pada format penilain anak hanya mencapai 65,3% hal ini disebabkan karena pada saat melakukan kegiatan anak belum mampu mengikuti apa yang diarahkan oleh guru dan anak juga masih posesif dalam bermain hula hoop. Dan pada siklus II sudah mengalami peningkatan menjadi 88,3 % dimana sebagian anak sudah mampu melakukan bermain hula hoop dengan meningkatnya dengan mencapai 25% berbagai bentuk saat proses kegiatan berlangsung dengan efektif dan efesien

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib , zainal 2009. *Penelitian tindakan kelas*. Bandung : Yrama Widjaya.
- Arikonto, S. Suhardjono, Supardi. 2008, *penelitian tindakan kelas* , jakarta : Bumi Aksara.
- Nusa Media Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. 2nd ed. Jakarta: Prenada group Santrock, J. 2007.
- Sudijono, A. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perseda
- Surmiarsih, E. 2015. *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Simpai Pada Anak Kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani Kecamatan Kalasan*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pratiwi, Y. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015* Jakarta.
- Purwanto. 2010. *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan*. Yogyakarta: Bima Bayu Atijah. Pica, R. 2012. *Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak-Anak Lebih dari 100 Permainan untuk Membentuk Kepercayaan Diri, Pemecahan Masalah, dan Kerja Sama*.

- Sudjana, N. 2003. *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah: Makalah, Skripsi, Tesis, Disertasi, Cetakan Ketujuh*.
- Jurnal Penelitian PAUDIA: 18-39. Rahyubi, H. 2012. *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi Dan Tinjauan Krisis*.
- Metode Pengembangan Fisik. Jakarta: Universitas Terbuka Sujiono, Y. N. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Mudjito. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Musfiroh, T. 2008. *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multi Intelligences Pada Anak Sejak Usia Dini*.
- Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama Saraswati, S. 2014. *Aneka Permainan Bayi&Anak*.
- Permendikbud No 137. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia.
- Samsudin, 2008 . *Pembelajaran Motorik Ditaman Kanak-Kanak* .Jakarta :prenada
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R*, Bandung.