

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI  
PERMAINAN *HULA HOOP* PADA ANAK KELOMPOK B DI TK IT AL-  
HUSNA JEMBER**

*Naily Rizqiah Asfani, Khoiriyah, Eriqa Pratiwi*

Universitas Muhammadiyah Jember

[Naily r.asfani@yahoo.com](mailto:Naily.r.asfani@yahoo.com)

**ABSTRAK**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *hula hoop*. penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 mei 2017 sampai tanggal 17 mei 2017 pada anak kelompok B di TK IT Al-Husna Jember. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara guru. Instrumen penelitian yang di gunakan adalah lembar observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh hasil belajar anak meningkat selama pembelajaran menggunakan permainan *hula hoop* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Peningkatan terlihat 12 anak berkembang baik. Perhitungan tersebut dapat di ketahui hasil observasi anak kelompok B dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *hula hoop* di peroleh 100% dari studi pendahuluan sebanyak 4 anak atau 33,33% yang berarti kemampuan motorik kasar anak tercapai

**ABSTRACT**

Resears aims to find out how to improve the abusive motor skills of children through hula hoop game. This study was conducted on 8 May 2017 until 17 May 2017 in group B children in kindergarten IT Al-Husna Jember. The type of research used is classroom action research using cycle model including planning, implementation, observation and reflection. Methods of data collection using teacher observation and interview. The research instrument used is observation and documentation sheet. Based on the results obtained by the results of learning children increased during learning using hula hoop game to improve the motor abilities of children rough. Increased visibility of 12 children deveop well.. The calculation can be known the average result of group B children in improving motor abusive ability of children through hula hoop game obtained 100% from preliminary study as many as 4 children or 33.33% which means the abusive motor ability of children is reached.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan peletakan dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Mengingat pentingnya pendidikan bagi anak maka pendidikan anak usia dini perlu diberikan melalui berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar lebih siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

Permasalahan secara umum yang terjadi pada banyak lembaga TK yakni kemampuan motorik kasar anak sering diabaikan mengingat banyaknya guru yang lebih mementingkan perkembangan kognitif, dan bahasa. Seharusnya perkembangan motorik kasar lebih di

latih dan ditingkatkan mengingat perkembangan motorik kasar anak adalah modal dasar anak untuk bisa melakukan gerakan motorik halus seperti memegang pensil, meremas kertas dan lain sebagainya. Pada dasarnya kegiatan motorik kasar anak membuat anak merasa senang pada saat bermain, atau bergaul dengan teman sebayanya.

Perkembangan motorik anak perlu dilatih agar berkembang dengan baik. Adapun cara untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak agar dapat terlatih dengan baik adalah melalui permainan *hula hoop*.

Permasalahan yang menjadi indikator tidak berkembangnya kemampuan motorik kasar pada anak terlihat dalam observasi awal yang dilakukan di TK IT Al-Husna Jember. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 17 maret 2017 terhadap anak kelompok B, sebagian besar anak-anak masih belum mampu melakukan gerakan seperti merangkak melewati *playground*, menjaga keseimbangan tubuh pada saat berlari dan melompat, menggerakkan tangan dan

kaki dengan lentur pada saat bergelantung dan hanya ada 4 anak yang telah mampu melakukan kegiatan tersebut. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan media yang digunakan untuk dapat melatih motorik kasar serta minimnya pengetahuan guru tentang media dan metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul “Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Hula Hoop* di TK IT Al-Husna Jember Tahun ajaran 2016-2017”

## **2. METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Metode pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data adalah peneliti dengan bantuan pedoman observasi. Teknik penganalisisan data adalah dekriptif dengan kriteria kesuksesan setiap peserta didik mendapatkan bintang 3 pada tiap tiap indikatornya.

## **3. PEMBAHASAN**

Penelitian ditujukan untuk meningkatkan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan *hula hoop*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat dari Siklus I ke Siklus II.

Penelitian ini menekankan pada peningkatan terhadap motorik kasar anak. Karena melalui permainan *hula hoop* diharapkan anak dapat mengekspresikan dan melatih motorik kasarnya. Menurut Sujiono dkk, (2014: 1.13) “gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerak motorik kasar memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda serta berdiri dengan satu kaki.”

Menurut Faruq (2009: 2) *hula hoop* adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam

aktifitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan berkelompok, dan secara umum dapat dilakukan dimana saja. Atmaja Budi Sarjana dan Bambang Trijono dalam Sumiasih (2015: 28) mendefinisikan simpai sebagai suatu alat yang terbuat dari kayu, rotan atau plastik dengan berat minimum 300gram, simpai harus bulat, dengan diameter 60cm-75cm untuk anak-anak dan 80cm-90cm untuk orang dewasa. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa melalui bermain *Hula hoop* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hubungan motorik kasar dengan permainan *hula hoop* yakni ketika anak dapat melakukan gerak tubuh secara lentur pada saat anak mampu merangkak ketika disediakan *hula hoop* yang menyerupai terowongan, ketika anak mampu memindahkan *hula hoop* tanpa terjatuh dari anak yang satu ke anak yang dengan bergandengan tangan dan tanpa ikatan tangan terlepas, setelah itu memutar *hula hoop* yang telah disediakan lalu berlari dan melompat untuk mendapatkan *hula hoop* kemudian melompat.

Hasil dari observasi anak di TK IT Al-Husna Jember adalah 33% anak atau 4 anak yang kemampuan motorik kasarnya baik. Oleh karena itu peneliti mengadakan penelitian di TK tersebut. Hasil pengamatan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan anak 66% yang mendapat bintang tiga. Artinya kriteria kesuksesan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak belum tercapai dengan kata lain tidak tuntas. Karena itu, peneliti menyelidiki penyebab masalah ini.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, peneliti menemukan bahwa kemampuan motorik kasar anak pada siklus II jauh lebih baik pada sebelumnya, hal ini dikarenakan peneliti lebih memaksimalkan tindakannya untuk berinteraksi dengan anak dengan melakukan tindakan kepada anak yang sudah mulai bosan serta memberi penguatan berupa *reward* seperti memberi hadiah pada anak yang bersemangat mengikuti permainan, *hula hoop* di beri cat agar lebih berwarna agar mendatangkan suasana ceria kepada anak dan peneliti menambah unit *hula hoop*

agar anak tidak berebut memainkan *hula hoop*.serta ada perbedaan saat memainkan seperti pada siklus 1 pada permainan merangkak anak merangkak lurus sedangkan pada siklus II anak merangkak zig zag, pada saat memindahkan *hula hoop* dari teman yang satu ke teman yang lain pada siklus II membuat 2 kelompok pada saat siklus II membuat lingkaran bersama-sama. Pada saat berlari mencari *hula hoop* ketika melompat menggunakan penambahan unit *hula hoop* yakni dengan melompat zig zag dan melompat lurus

Pra penelitian yang memiliki kemampuan motorik kasar baik diantaranya sebanyak 4 anak 33,33% dan setelah dilakukan tindakan siklus I meningkat menjadi 8 anak atau 66,66% kemudian setelah dilanjutkan pada tindakan siklus II kemampuan motorik kasar anak meningkat menjadi 12 anak atau 100%.

Pada siklus II mengalami kenaikan yang signifikan yakni 100% atau 12 anak mampu melakukan kegiatan dengan tuntas. Secara umum tindakan pembelajaran pada siklus II sama seperti tindakan

pembelajaran pada siklus I, Namun pada pertemuan siklus II di beri sedikit inovasi berupa media dan cara bermain yang berbeda dengan siklus yang ke I agar anak tidak merasa bosan dan anak lebih bersemangat memainkan dan suasana lebih menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Etik Sumiarsih (2015) menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat setelah dilakukan tindakan dengan bermain simpai (*hula hoop*). Peningkatan dapat dilihat dari observasi yang telah dilakukan pada hasil observasi Pra tindakan diperoleh 12,5% atau 1 anak dari 8 anak yang berada pada kriteria sangat baik.

Setelah pelaksanaan Siklus I hasil penelitian kemampuan motorik anak meningkat menjadi 25% atau 2 anak dari jumlah keseluruhan anak yang mencapai kriteria sangat baik. Setelah pelaksanaan Siklus II hasil penelitian meningkat menjadi 87,5% atau 7 anak dari jumlah keseluruhan anak yang mencapai kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh

dalam penelitian membuktikan bahwa melalui bermain simpai dapat meningkatkan motorik kasar anak kelompok A

Berdasarkan uraian di atas yang menyatakan adanya kesesuaian antara teori dan hasil penelitian, dengan demikian penelitian ini telah menjawab hipotesis yang menyatakan dugaan terkait kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui permainan *hula hoop*, dengan menjawab hipotesis tersebut maka penelitian yang dilakukan di kelompok B TK IT Al-Husna Jember tahun ajaran 2016-2017 telah berhasil. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian dari Etik Sumiasih.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK IT Al-Husna Jember dapat ditingkatkan melalui permainan *hula hoop*. melalui permainan *hula hoop* anak dapat melakukan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh menggunakan otot-otot besar dengan

menggunakan sebagian atau seluruh anggota tubuh. Melalui permainan *hula hoop* yakni ketika anak dapat melakukan gerak tubuh secara lentur pada saat anak mampu merangkak ketika disediakan *hula hoop* yang menyerupai terowongan, ketika anak mampu memindahkan *hula hoop* tanpa terjatuh dari anak yang satu ke anak yang dengan bergandengan tangan dan tanpa ikatan tangan terlepas, setelah itu memutar *hula hoop* yang telah disediakan lalu berlari dan melompat untuk mendapatkan *hula hoop* kemudian melompat.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniawati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Montolalu, B.E.F dkk. 2014. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Prasetyo, Dwi Sunar. 2008. *Biarkan Anakku Bermain*. Jogjakarta. DIVA Press.
- Sujiono, Bambang dkk. 2014. *Metode Pengembangan Fisik*.

Tangerang Selatan: Universitas  
Terbuka.

Sujiono, Yuliani Nurani.  
2009. *Konsep Dasar Pendidikan*

*Anak Usia Dini.* Jakarta: PT  
Indeks.