



## **UJIAN TUGAS AKHIR**

# **EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN OLAAHRAGA TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TK HIDAYAH GRENDEN PUGER**

**NAFISAH ANISFIYAH**  
**NIM : 2110271014**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU**  
**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**DOSEN PENGUJI: Dr. Wahyu Dyah Laksmi Wardhani, M.Pd**  
**DOSEN PEMBIBING 1: Dr. Angraeny Unedia Rachman, SH., M.Pd**  
**DOSEN PEMBIBING 2: Asti Bhawika Adwitiya, S.Psi., M.A**

# ABSTRAK

Masa keemasan anak adalah periode penting untuk mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, sosial, dan bahasa. Motorik halus yang baik sangat berpengaruh pada kemampuan anak menjalani aktivitas sehari-hari dan mencegah frustrasi atau kegagalan. Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas metode permainan olahraga dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Menggunakan metode studi kasus kajian pustaka, dua anak dijadikan sampel dan diobservasi selama empat minggu. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan motorik halus setelah intervensi. Kesimpulannya, permainan olahraga terbukti efektif untuk melatih motorik halus, sehingga disarankan guru dan orang tua menerapkannya di sekolah maupun di rumah





# PENDAHULUAN

Perkembangan terjadi baik secara fisik maupun jasmani dimana anak yang satu dengan yang lainnya sangat berbeda.

Semakin sering dan rutin anak berolahraga, maka produktivitas dan kebugaran anak akan semakin meningkat ( Pranata, 2022 ).

Pertumbuhan dan perkembangan anak juga berubah seiring dengan asupan gizi dan stimulasi yang diberikan. ( Ndeot, 2022 )

Kemampuan bergerak anak berkaitan dengan perkembangan motoriknya, perkembangan motorik dapat dijadikan sebagai tolak ukur pertama untuk mengetahui tumbuh kembang anak ( Ilmi 2023 )

# METODE PENELITIAN



## Jenis Penelitian:

Kualitatif Studi Kasus  
Kajian Pustaka

## Subjek Penelitian :

2 anak TK Hidayah  
Grenden Puger usia 5  
tahun.

## Langkah Penelitian

Persetujuan Orangtua, Pre  
Test, Intervensi Permainan  
Olahraga, Post Test

## Instrumen :

KPSP,  
Observasi Bayley Scales &  
checklist kemampuan  
menggunting.



# HASIL



**Tabel 1.** Hasil bermain olahraga Responden 1 An. Z

Responden 1	Evaluasi		Hasil	
	Minggu Ke-	Nilai KPSP	Penilaian kemampuan bermain olahraga (5-20)	Penilaian perkembangan motorik halus (21-63)
Metode bermain olahraga	1	8 (Sebelum intervensi)	10	54 (Sebelum intervensi)
	2	9 (Setelah intervensi)	11	56 (Setelah intervensi)
	3			
	4			
	9	15	61	

**Tabel 2.** Hasil bermain olahraga Responden 2 An. F

Responden 2	Minggu Ke-	Nilai KPSP	Penilaian kemampuan bermain olahraga (5-20)	Penilaian perkembangan motorik halus (21-63)
Metode bermain olahraga	1	10 (Sebelum intervensi)	10	57 (Sebelum intervensi)
	2	10 (Setelah intervensi)	13	61 (Setelah intervensi)
	3			
	4			
	10	15	61	



# HASIL



**Tabel 3.** Hasil bermain olahraga Responden 1 dan Responden 2

Responden	Sebelum Intervensi			Setelah Intervensi		
	Nilai KPSP	Penilaian Kemampuan bermain Olahraga	Penilaian perkembangan motorik halus	Nilai KPSP	Penilaian Kemampuan bermain Olahraga	Penilaian perkembangan motorik halus
1	8	10	54	9	15	61
2	10	10	57	10	15	61





# PEMBAHASAN



Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain olahraga efektif meningkatkan motorik halus anak usia dini. Setelah intervensi selama empat minggu, kedua responden baik yang perkembangan motoriknya diragukan maupun sesuai mengalami peningkatan yang signifikan. Aktivitas ini membantu koordinasi mata dan tangan serta melatih otot-otot kecil. Bermain sambil berolahraga juga membuat anak lebih fokus, senang, dan aktif bergerak. Dukungan orang tua dan guru sangat penting untuk memastikan stimulasi motorik berlangsung secara konsisten di rumah dan sekolah.

# KESIMPULAN

Penelitian membuktikan bahwa bermain sambil berolahraga efektif meningkatkan motorik halus anak usia dini. Setelah intervensi empat minggu, terjadi peningkatan pada anak dengan nilai KPSP diragukan maupun sesuai. Disarankan orang tua dan guru rutin mengajak anak berolahraga, karena aktivitas ini merangsang gerak tubuh dan mencegah anak malas bergerak.



# TERIMA KASIH

