

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN SIMPAI PADA KELOMPOK A DI TK

Sri Handayani<sup>1)</sup>, Sitti Nurhidayah Ilyas<sup>2)</sup>, Hj. Musfirah<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

e-mail<sup>1)</sup>: [srih09593@gmail.com](mailto:srih09593@gmail.com)

**Abstract.** This study aims to improve gross motor skills in early childhood by using hoop games in group A at Aisyiyah Bustanul Athfal Tala-tala 1 Kindergarten, Bantaeng Regency. This type of research is classroom action research which consists of two cycles where each meeting is held three times. Research procedures include planning, implementation, observation, and reflection. The subjects in this study were children of Group A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tala-tala 1 Bantaeng Regency with a total of 18 children consisting of 9 boys and 9 girls. The object of this research is children's gross motor skills, especially coordination and balance. Every cycle I and II experienced an increase. This is based on the achievement of children's gross motor skills on indicators of coordination and balance by using the hoop game which increases gradually in each cycle. In cycle I, the average child is in the criteria for starting to develop (MB), while in cycle II, the average child is in the criteria for developing very well (BSB). These results indicate that playing hoops can be used as an alternative for Aisyiyah Bustanul Athfal Tala-Tala 1 Kindergarten teachers in Bantaeng Regency to optimize children's gross motor skills.

**Keywords:** Gross Motor Skills, Hoop Games, Early childhood

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini dengan menggunakan permainan hoop pada kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tala-tala 1 Kabupaten Bantaeng. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dimana setiap pertemuan dilakukan tiga kali. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tala-tala 1 Kabupaten Bantaeng dengan jumlah 18 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Objek penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak khususnya koordinasi dan keseimbangan. Setiap siklus I dan II mengalami peningkatan. Hal ini didasarkan pada pencapaian kemampuan motorik kasar anak pada indikator koordinasi dan keseimbangan dengan menggunakan permainan hoop yang meningkat secara bertahap pada setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata anak berada pada kriteria mulai berkembang (MB), sedangkan pada siklus II rata-rata anak berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa bermain simpai dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tala-Tala 1 Kabupaten Bantaeng untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak.

**Kata kunci:** Keterampilan Motorik Kasar, Hoop Games, Anak Usia Dini

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang dapat diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Anak usia dini juga sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak (Sujiono 2013).

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Sedangkan motorik halus adalah gerakan tubuh yang menggunakan sebagian otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh seperti jari-jari tangan (Hazizah 2020).

Simpai atau *Holahoop* merupakan permainan yang menuntut anak agar aktif menggerakkan Sebagian atau seluruh tubuhnya dan hal itu sangat sesuai dengan pendapat Susanto (2017:7) yang menjelaskan bahwa karakter anak usia dini yaitu sehubungan dengan pengembangan fisik, yang menjadikan anak aktif mengerjakan bermacam aktivitas yang mana akan mempunyai manfaat guna pengembangan otot-otot kecil anak sehingga *hulahoop* menjadi sangat efektif. Pada anak usia dini, tulang serta otot anak. Dalam permainan *holahoop* dibutuhkan gerak yang maksimal dalam memainkannya, oleh karena itu *holahoop* sangat cocok dan efisien apabila digunakan anak dalam merangsang serta menstimulasi perkembangan motorik kasarnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti selama 2 minggu di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tala-Tala 1 Kabupaten Bantaeng. Kemampuan anak dalam melompat dengan menggunakan 1 kaki, melompat dengan menggunakan 2 kaki (mengangkang), berjinjit, merangkak, dan cara menyeimbangkan badan masih kurang, terdapat 15 peserta didik Kelompok A belum mampu dalam menggunakan permainan simpai dengan tepat. Dalam hal ini diketahui dari observasi tersebut, kemampuan motorik kasar dengan menggunakan permainan simpai belum meningkat. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti terkait upaya dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini dengan menggunakan permainan simpai.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap pertemuan dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok A Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Tala-tala 1 Kabupaten Bantaeng dengan jumlah 18 orang anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Obyek penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak khususnya koordinasi dan keseimbangan.

**Tabel 1.** Kriteria Tingkat keberhasilan Capaian Perkembangan Anak

No	Tingkat Keberhasilan	Kriteria
1	76% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	26% - 50%	Mulai Berkembang (MB)
4	0% - 25%	Belum Berkembang (BB)

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tenaga pengajar yang ada di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tala-Tala 1 berjumlah 3 orang guru kelas, 1 kepala sekolah, dan 1 orang operator. Peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tala-Tala 1 berjumlah 48 anak Yang terdiri dari 18 anak kelompok A, 15 anak kelompok B1 dan 15 anak kelompok B2. Dalam penelitian ini, kelas yang akan diberi tindakan adalah kelompok A yang berjumlah 9 anak yang aktif.

**Tabel 2.** Rekapilasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	-	-
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	-	-
3.	Mulai Berkembang (MB)	10	100%
4.	Belum Berkembang (BB)	-	-

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	9	90%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	10%
3.	Mulai Berkembang (MB)	-	-
4.	Belum Berkembang (BB)	-	-

Pada tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar mengalami peningkatan yang signifikan dapat diketahui dari kondisi pra tindakan sampai pada Siklus II. Pada kriteria berkembang sangat baik terdapat 9 anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik dengan persentase 90%. Kemudian kriteria berkembang sesuai harapan sejumlah 1 orang anak dengan persentase 10%. Dari jumlah keseluruhan anak yang berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan mencapai 100%.

Berdasarkan data hasil penelitian, kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan secara bertahap pada tiap siklusnya. Hasil tersebut menegaskan bahwa dengan kegiatan bermain simpai dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak.

Kemampuan motorik kasar anak kelompok A Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Tala-Tala 1 telah mengalami peningkatan setelah diberi tindakan dengan bermain simpai yang dilakukan selama 2 Siklus. Pada setiap siklusnya, penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan. Hasil observasi Siklus 1 menunjukkan bahwa anak-anak sudah mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik kasar meskipun belum mencapai target yang telah ditentukan. Setelah dilakukan kegiatan bermain simpai pada siklus kedua hasil observasi kemampuan motorik kasar anak meningkat dan mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Penggunaan satu media simpai mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena media simpai mampu menarik perhatian anak dan mampu digunakan dengan berbagai variasi gerakan sehingga anak tidak mudah bosan. Hal tersebut sesuai dengan yang dipaparkan oleh M. Muhyi Faruq (2009), bahwa dengan menggunakan media simpai selain dirasa aman dan menyenangkan bagi anak, media simpai juga bisa diperoleh dengan beragam aktivitas gerak yang menyenangkan dan kreatif. Sesuai dengan pendapat Andayani (2021) bahwa salah satu karakteristik anak adalah suka bermain, dalam penelitian ini juga dapat diketahui bahwa memang benar anak usia dini adalah masa bermain dimana anak lebih suka bereksplorasi dengan lingkungannya dalam kegiatan bermain. Hal ini dapat dilihat dalam bentuk *games* anak-anak terlihat kompak dan saling memotivasi satu sama lain padahal dalam kegiatan di dalam kelas anak-anak jarang sekali mau untuk bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.

Dalam penelitian ini bermain simpai dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Komponen motorik kasar yang ditingkatkan dalam penelitian ini adalah koordinasi dan keseimbangan. Dalam meningkatkan koordinasi anak-anak melakukan kegiatan bermain dengan merangkak, melompat dengan menggunakan dua kaki, dan melompat ke dalam simpai sambil mengambil simpai lain. Untuk meningkatkan keseimbangan anak dilakukan dengan berjalan jinjit pada garis lurus dan melompat dengan menggunakan satu kaki.

Penggunaan kegiatan bermain simpai dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam komponen koordinasi dan keseimbangan anak kelompok A. hal ini tidak terlepas dari peran guru dalam membimbing anak saat kegiatan bermain simpai. Peran guru dalam bermain simpai adalah sebagai pengamat, sebagai model dalam pemberian contoh kegiatan bermain, membuat perencanaan dan melakukan evaluasi. Hal tersebut sesuai dengan Sartika M Taher (2019) mengatakan bahwa dalam bermain peran guru adalah sebagai pendidik, motivator, penasehat, teladan, pengajar, pembimbing, pelatih dan pengevaluasi.

Kemampuan motorik kasar anak pada pra tindakan terlihat masih rendah, pembelajaran motorik kasar yang belum maksimal dan pemanfaatan alat permainan yang minim tentu akan menimbulkan kebosanan dalam diri anak. Kegiatan belajar mengajar akan terkesan monoton tanpa adanya variasi pembelajaran yang menarik minat anak, maka dari itu bersama dengan guru kelas peneliti berminat untuk memberikan tindakan agar kemampuan anak meningkat yaitu menggunakan permainan dengan simpai. Kegiatan permainan

didesain dan disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan pada usia 4-5 tahun. Pada siklus I kegiatan permainan dilakukan secara langsung bersama-sama dengan semua anak dalam satu kelas sudah dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan namun peningkatannya belum maksimal.

Dari hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa pada siklus I keterampilan motorik kasar anak belum berkembang dengan maksimal. Keterampilan motorik yang telah dicapai anak sebagian besar masuk dalam kategori belum berkembang, dimana kategori ini menunjukkan bahwa gerak yang dilakukan masih perlu ditingkatkan.

Pada siklus II, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan yang sama namun desain permainannya dibuat berbeda dengan tambahan waktu yang digunakan dan dibuat *games*. Pada saat melakukan gerakan melompat masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan. Terutama pada gerakan melompat dengan menggunakan satu kaki.

Rata-rata kemampuan pada siklus ini mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya, yaitu anak mendapatkan kriteria kurang mampu mengalami penurunan dan sebagian besar anak mendapatkan kriteria mampu dalam melakukan gerakan sesuai dengan indikator keterampilan motorik kasar pada usia 5-6 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu menguasai keterampilan motorik yang diajarkan oleh guru dan mengalami peningkatan gerak yang semakin matang dan baik. Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan dalam melakukan gerakan, dan kegiatan pengembangan motorik kasar sangat identik dengan berbagai aktivitas gerak menggunakan otot-otot besarnya.

#### IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok A Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Tala-tala 1 mampu ditingkatkan melalui bermain simpai. Peningkatan yang terjadi dapat terlihat dari upaya penelitian, yaitu observasi yang dilakukan saat Pra Tindakan, pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan Siklus II.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan bermain simpai ini adalah guru mempersiapkan tempat yang akan digunakan, kemudian mempersiapkan alat yang akan digunakan dalam bermain simpai. Simpai yang digunakan dalam kegiatan bermain simpai pada setiap siklusnya sama yaitu 60cm. Setelah persiapan anak dikondisikan berbaris kemudian guru memberikan intruksi kepada anak cara melakukan dan memberikan contoh cara bermain simpai.

Kegiatan bermain simpai pada Siklus I dilakukan secara perorangan sedangkan pada Siklus II bermain simpai dilakukan bentuk *games* yang terdiri dari dua kelompok. Permainan yang dilakukan dimulai dari permainan untuk mengembangkan unsur koordinasi dengan cara merangkak, melompat dengan menggunakan dua kaki, melompat dengan menggunakan satu kaki dan melompat ke dalam simpai sambil mengambil simpai lain. Untuk unsur keseimbangan yaitu dengan cara berjalan jinjit pada garis lurus. Pada Siklus II pemberian *reward* juga dilakukan untuk menunjang semangat dan percaya diri anak.

Melalui bermain simpai kemampuan motorik kasar anak meningkat pada setiap komponen motorik kasar yaitu koordinasi dan keseimbangan. Pada hasil Siklus I yang mencapai kriteria Mulai Berkembang yaitu 41,67%. dan Siklus II yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik yaitu 91,25%. Pada Siklus II peningkatan presentase motorik kasar melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% dari jumlah anak yang mencapai kriteria sangat baik. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan dicukupkan sampai pada Siklus II.

#### REFERENSI

- [1] Andayani, S. 2021. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*, VII, 200-212.
- [2] Anton, K. 2018. *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*. Depok: Rajawali Press.

- [3] Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. 2018. *Bermain dan Permainan Anak usia Dini (Sebuah kajian Teori dan Praktik)*. Adjie Media Nusantara.
- [4] Bagja, K. 2022, Februari 10. *Berbentuk Lingkaran, Bagaimana Cara Bermain Simpai? (Online)*. Retrieved Juni 12, 2022, from <https://edukasi.okezone.com/read/2022/02/10/624/2545066/berbentuk-lingkaran-bagaimana-cara-bermain-simpai>.
- [5] Cahyani, O. D. 2017. Artikel Skripsi. *Upaya Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Simpai Pada Anak Kelompok A Tk Aisyiyah Ngunut Tulungagung*, 01, 1-11. Retrieved 2017
- [6] Fajarwati, H. 2014. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 Melalui Permainan dengan Simpai Di Tk Aba Gendingan Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- [7] Fatmawati, F. A. 2020. *Pengembangan Fisik motorik Anak Usia Dini*. JL. Sadewa Kec. Kedanyang Kab.Gresik Jawa Timur.
- [8] Hidayani, S. 2018. *Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Hula hoop Pada Tk Permata Bunda Cubadak Kabupaten Tanah datar*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN), Batusangkar.
- [9] Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. 2017. *Model konseling Anak usia Dini*. (E. Kuswandi, Ed.) Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [10] Jamilah. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar Pengembangan Fisik Motorik Aud Materi Motorik Kasar Melalui Media Permainan Simpai Peserta Didik Kelompok B Tk Cahaya Mentari Sidoarjo*. *Jurnal Pendidikan, III*, 17-26.
- [11] Komaini, A. 2019. *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- [12] Novitasari, R., Nasirun, M., & D, D. 2019. *Jurnal Ilmiah Potensia*. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hula hoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang*, IV, 6-12.
- [13] Perdana, A. W. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Simpai Di Kelompok B*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [14] Pratiwi, E., Khoiriyah, & Asfani, R. N. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Hula hoop Pada Anak Kelompok B Di Tk It Al-husna Jember*. 1-7.
- [15] Nirva Diana. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Copyright, Ed.) Jl. Sosro No. 16-A Medan.
- [16] Pupung, a. p., & anik, l. 2018. *bermain bagi aud dan alat permainan yang sesuai anak*. jl. demang palang no.9 watudandang prambon nganjuk: cv. adjie media nusantara.
- [17] Rahmayuni, N., & Hazizah, N. 2020. *Pendidikan Tambusai*. *Penggunaan Permainan Hula hop Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*, IV, 535-541. Retrieved 2020
- [18] Samsu. 2017. *Metode Penelitian Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*. (Rusmini, Ed.) Jambi.
- [19] Sari, H. E., & Karmila, M. 2016. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Simpai Pada Kelompok B Di Kb-Tk Islam Permata*, 120-135.
- [20] Setianingrum, M., & Khasanah, I. 2017. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Keseimbangan Melalui Permainan Simpai Pada Kelompok A Tk Nasional Pakarti Luhur*, 109-122.
- [21] Sovianjari, A. 2014. *Upaya Mengembangkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Bermain Simpai Bagi Peserta Didik Di Ba Aisyiyah Sucen 3 Salam Magelang Jawa Tengah*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- [22] Sukamti, E. R. 2018. *Perkembangan Motorik*. (S. Amalia, Ed.) Yogyakarta: Uny Press.
- [23] Sumiarsih, E. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Simpai Pada Anak Kelompok A Tk Tunas Ibu Selomartini*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- [24] Taher, M. S. 2019. *Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta*, Yogyakarta.

- [25] Utami, L. 2020. Jurnal Pendidikan Ilmiah. Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Dengan Simpai Di Taman Kanak-Kanak, VI, 129-134.
- [26] Zahroh, A. 2018. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Alat Permainan Simpai Pada Anak Kelompok A Di Taman kanak-Kanak Dharma Wanita Bangun Pungging Mojokerto. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- [27] Zahroh, A., Aziz, Y., & Dwijo, A. S. 2019. Journal Of Early Childhood Education And Development. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Alat Permainan Simpai Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Bangun Punggung Mojokerto, I, 30-36.