

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI BERMAIN SIMPAI PADA ANAK KELOMPOK A**

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Etik Sumiarsih
NIM 11111241035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2015**

PERSETUJUAN

Artikel jurnal skripsi berjudul "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI BERMAIN SIMPAI PADA ANAK KELOMPOK A" yang disusun oleh Etik Sumiarsih, NIM 11111241035 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Dosen Pembimbing I

Sudarmanto, M. Kes
NIP. 19570508 198303 1 001

Yogyakarta, 2 Agustus 2015

Dosen Pembimbing II

Joko Pamungkas, M. Pd
NIP. 19770821 200501 1 001



UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI BERMAIN SIMPAI PADA ANAK KELOMPOK A

IMPROVING GROSS MOTOR SKILL THROUGH PLAYING HOOPS ON GROUP A CHILDREN

Oleh: Etik Sumiarsih, PAUD/PGPAUD
etikmiarsih@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain simpai di kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang dimodifikasi, meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah 8 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Obyek penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak khususnya koordinasi, keseimbangan dan kelentukan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat setelah dilakukan tindakan dengan bermain simpai. Peningkatan dapat dilihat dari observasi yang telah dilakukan pada tahap Pra tindakan, hanya terdapat 1 anak (12,5%) yang memperoleh predikat sangat baik. Setelah SiklusI, terdapat 2 anak (25%) yang memperoleh predikat sangat baik. Pada SiklusII, jumlah anak yang memperoleh predikat sangat baik meningkat menjadi 7 anak (87,5%). Langkah-langkah yang ditempuh sehingga kemampuan motorik kasar meningkat adalah: 1) Guru memberikan penjelasan tentang aturan permainan setiap sesi permainan; 2) Guru mengganti bentuk permainan menjadi bentuk *games*; 3) Guru memotivasi dengan memberikan *reward*; 4) Guru menambah durasi dalam bermain simpai.

Kata kunci: *motorik kasar, bermain simpai, anak kelompok A*

Abstract

This research aimed to improve to gross motor skill through playing hoops on Group A children in TK Tunas Ibu Selomartani. This research was a collaborative classroom action research using a model Kemmis and Mc Taggart modified, including the stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 8 children, consisted of 5 boys and 3 girls. The object of this research is gross motor skill of children, especially coordination, balance and flexibility. Data collection methods used were observation and documentation. The data analysis technique used quantitative and qualitative descriptive. The results showed that the gross motor skill of children increased after the action by playing hoops. Improvement could saw from the observations that have been made on the pre-action stage, there was only one child (12.5%) were excellent predicated. After the first cycle, there were two children (25%) the predicated. On the second cycle, the number of children who obtained very good predicated increased to 7 children (87.5%). The steps taken thus increasing gross motor skill were: 1) The teacher gave an explanation of the rules of the game each game session; 2) The teacher switch form of the played to form a games; 3) The teacher gave motivation with reward; 4) The teacher adds to the duration of the play hoops.

Key word: *gross motor, playing hoop, group A children*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak-anak pada rentang usia 0-6 tahun yang membutuhkan banyak stimulasi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohaninya (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 angka 14). Pada usia ini, pemberian stimulasi dimaksudkan untuk mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak yang meliputi

perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik-motorik. Dari apa yang telah dipaparkan di atas, salah satu lingkup perkembangan yang perlu distimulasi sejak dini adalah kemampuan fisik motorik anak.

Perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan gerakan jasmani yang melalui kegiatan pada pusat syaraf, dan otot yang saling terkoordinasi (Hurlock, 1978: 150).

Perkembangan motorik dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Menurut Santrock (2007: 210), motorik kasar merupakan keterampilan yang meliputi aktifitas otot-otot besar.

Kemampuan gerak anak pada aspek fisik motorik anak kelompok A (usia 4-5 tahun) menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Pasal 1 yang tertuang dalam standar TPP (Tingkat Pencapaian Perkembangan), diantaranya adalah melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi dan memanfaatkan alat permainan di luar kelas. Salah satu indikator yang tertuang dalam TPP tersebut adalah bermain dengan simpai. Simpai adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan berkelompok, dan secara umum dapat dilakukan dimana saja (M. Muhyi Faruq, 2009: 2).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelompok A TK Tunas Ibu, 7 dari 8 anak masih mengalami hambatan dalam mengikuti kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas motorik kasar seperti saat melakukan kegiatan bermain "Kucing dan Tikus" serta "Sunda Manda". Permasalahan-permasalahan tersebut antara lain sebagian besar anak masih terlihat kurang terampil dan kurang bersemangat saat melakukan gerakan bahkan ada anak yang belum mau melakukan kegiatan *outdoor*. Selain itu, saat melakukan gerakan berjengket (*ingkling*) pada permainan "Sunda Manda" dan menerobos rintangan tangan pada permainan "Kucing dan Tikus", anak-anak masih mengalami kesulitan dan banyak yang terjatuh. Hal ini mencerminkan bahwa keseimbangan, kelentukan dan koordinasi anak masih belum berkembang dengan optimal.

Upaya untuk menstimulasi motorik kasar pada anak dapat dikatakan kurang optimal, karena pembelajaran hanya berfokus pada aspek perkembangan yang lebih menitikberatkan pada kemampuan berpikir anak. Pembelajaran di TK

Tunas Ibu lebih sering menggunakan LKA yang umumnya hanya menstimulasi aspek perkembangan kognitif maupun motorik halus anak. Selain itu kegiatan bermain *outdoor* juga jarang dilakukan. Perkembangan fisik motorik merupakan aspek penting dalam kehidupan anak, oleh karena itu perlu diberi stimulasi untuk mengembangkan aspek tersebut. Menurut Samsudin (2008: 1), penanaman gerak yang benar sangat penting, sebab akan sangat memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan anak.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar di Taman Kanak-kanak usia 4-5 tahun yaitu dengan kegiatan bermain *outdoor* yang menyenangkan yaitu dengan bermain simpai. Gerakan yang bervariasi dengan menggunakan simpai akan menjadi bagian dari dunia bermain anak-anak sehingga mereka tidak bosan (M. Muhyi Faruq, 2009: 2). Bermain simpai merupakan salah satu bentuk permainan kecil sehingga tidak mempunyai aturan baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan maupun lama permainannya.

Pelaksanaan bermain simpai dalam pembelajaran dapat membantu anak melatih kemampuan motorik kasar dengan berbagai variasi permainan yang dilakukan seperti, meloncat, berjinjit, berjengket (*ingkling*), penguluran dan bermain *hulahoop*. Sehingga dengan anak melakukan aktivitas bermain simpai ini kemampuan motorik pada anak TK Tunas Ibu semakin meningkat.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart.

Waktu dan Tempat Penelitian

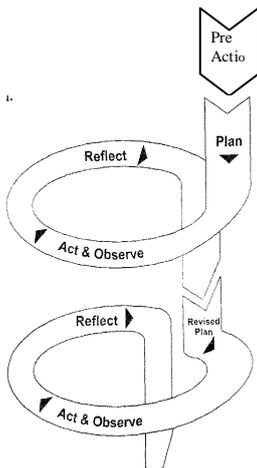
Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai Mei 2015, pada Semester Genap Tahun Ajaran 2014/2015, di TK Tunas Ibu Selomartani, Kalasan, Sleman.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah 8 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Anak tersebut berada pada rentang usia 4-5 tahun.

Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan modifikasi model penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart (Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, 2011: 21) yang meliputi empat komponen diantaranya: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflection*) dalam suatu sistem spiral yang saling terkait antara langkah satu dengan langkah berikutnya yang secara singkat dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 1. PTK model spiral Kemmis & Mc. Taggart
(Sumber: Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, 2011:21)

Keterangan :

0. *Pre action* (Pra tindakan)
1. *Plan* (perencanaan)
2. *Act* (pelaksanaan)
3. *Observe* (observasi)
4. *Reflect* (refleksi)

Berdasarkan gambar di atas, setiap Siklusterdiri dari beberapa kegiatan yang terdiri dari:

1. Pra tindakan

Pada kegiatan Pra tindakan ini peneliti melakukan observasi untuk memperoleh gambaran awal mengenai kemampuan motorik kasar pada anak sebelum dilakukan tindakan.

2. Perencanaan

Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yaitu:

- a. Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu guru sebagai pelaksana tindakan.
- b. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) bersama dengan guru kelas kelompok A TK Tunas Ibu yang kemudian RKH tersebut digunakan sebagai acuan dalam penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- c. Menyiapkan peralatan dan bahan yang akan digunakan dalam penelitian.
- d. Menyiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan.

3. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan dilakukan dalam pembelajaran seperti biasa sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Dalam pelaksanaan ini guru dan peneliti mengamati semua yang terjadi dalam pembelajaran baik dalam bentuk catatan maupun foto dokumentasi anak guna dijadikan data yang akan digunakan sebagai bahan refleksi dan evaluasi.

4. Pengamatan atau observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan selama kegiatan bermain sampai berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang sudah dipersiapkan. Pengamatan dalam proses kegiatan bermain sampai dilakukan oleh peneliti untuk mengamati perubahan kemampuan motorik kasar yang ada pada diri anak pada saat melakukan kegiatan bermain sampai.

5. Refleksi

Data yang diperoleh pada lembar observasi dianalisis dan dievaluasi, yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran. Pelaksanaan refleksi ini berupa diskusi antara peneliti dan guru kelas dengan melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Melalui metode observasi peneliti mengamati langsung perubahan-perubahan yang terjadi pada anak sebelum dilakukannya tindakan dan setelah diberikan tindakan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen lembar observasi *check list* untuk mendapatkan data mengenai perkembangan kebugaran jasmani anak yang terdiri dari unsur koordinasi, keseimbangan dan kelentukan. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah foto anak saat melakukan kegiatan bermain simpai.

Pada Tabel 1 berikut ini ditampilkan kisi-kisi pengembangan instrumen kemampuan motorik kasar kelompok A.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Kelompok A

Komponen Motorik Kasar	Indikator
Koordinasi	Anak mampu melakukan gerakan koordinasi mata, tangan, kaki saat melakukan gerakan melompat sambil melipat dan merentangkan tangan dengan tepat.
Keseimbangan	Anak mampu mempertahankan posisi badan saat berjalan pada garis lurus, berjalan jinjit dan berjengket tanpa jatuh.
Kelentukan	Anak mampu menggerakkan persendian secara maksimal dan leluasa saat bermain.

Teknik Analisis Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru, sedangkan analisis data kuantitatif

digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar anak (Wina Sanjaya, 2009: 106). Data kualitatif dalam penelitian ini adalah data yang merujuk pada kualitas objek yang diteliti, yaitu kemampuan motorik kasar anak dalam unsur koordinasi, keseimbangan dan kelentukan. Untuk menentukan peningkatan hasil belajar anak sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru, digunakan analisis data kuantitatif. Rumus perhitungan persentase digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar saat bermain simpai.

Rumus penilaian menurut Ngalim Purwanto (2006: 102) adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

- NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan
 R = Skor mentah yang diperoleh siswa
 SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
 100 = bilangan tetap

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila minimal 75% dari jumlah anak dapat mencapai kriteria kemampuan motorik kasar dengan predikat sangat baik dengan persentase 75%. Tabel 2 berikut ini merupakan pedoman acuan menurut Acep Yoni, Sri Kunthi Ambarwati, & Herry Purwanto (2010: 175) yang dikembangkan oleh peneliti mengenai interpretasi kriteria kemampuan motorik kasar.

Tabel 2. Kriteria Kemampuan Motorik Kasar Anak TK

Persentase	Predikat
75% - 100%	Sangat Baik
50% - 74,99%	Baik
25% - 49,99%	Cukup baik
0% - 24,99%	Belum baik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian ini diawali dengan kegiatan Pra tindakan yang dilaksanakan pada tanggal 11 April 2015. Pada tahap ini peneliti hanya melakukan pengamatan terhadap kemampuan motorik kasar anak. Selama

observasi pembelajaran berlangsung anak mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan seperti ketika anak melakukan gerakan koordinasi antara mata, tangan dan kaki dan melakukan kegiatan penguluran dengan menggunakan simpai anak-anak masih kesulitan sehingga terlihat kaku dan ragu-ragu. Selain itu masih ada anak yang harus dibujuk untuk bersedia ikut dalam permainan.

Hasil observasi dari kemampuan awal sebelum dilakukan tindakan dengan menggunakan instrumen lembar observasi diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Pra tindakan

Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
Sangat baik	1	12,5%
Baik	1	12,5%
Cukup Baik	6	75%
Belum Baik	0	0%

Merujuk dari data di atas dapat diketahui bahwa tidak ada anak yang masuk pada kriteria belum baik atau sejumlah 0%. Anak yang masuk pada kriteria cukup baik cukup tinggi yaitu sejumlah 6 anak atau 75%, anak yang masuk dalam kriteria baik ada 1 anak atau 12,5% sedangkan yang masuk dalam kriteria sangat baik juga hanya terdapat 1 anak atau 12,5%. Berdasarkan hasil observasi pada Pra tindakan, dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Maka dari itu perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A di TK Tunas Ibu Selomartani.

Pelaksanaan tindakan dan pengamatan Siklus I dilakukan selama tiga kali pertemuan, pertemuan pertama pada tanggal 16 April 2015, pertemuan kedua pada tanggal 18 April 2015, dan pertemuan ketiga pada tanggal 20 April 2015. Proses pelaksanaan bermain simpai pada Siklus I bersifat individual, sehingga anak-anak secara bergantian melakukan kegiatan bermain simpai. Kegiatan dilakukan mulai dari peningkatan koordinasi kemudian keseimbangan

dan untuk kegiatan yang terakhir kegiatan untuk meningkatkan kelentukan anak.

Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siklus I

Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
Sangat baik	2	25%
Baik	6	75%
Cukup Baik	0	0%
Belum Baik	0	0%

Berdasarkan data observasi kemampuan motorik kasar anak Siklus I pada tabel di atas dapat diketahui bahwa, jumlah anak yang memperoleh predikat sangat baik ada 2 orang (25%), sedangkan jumlah anak yang memperoleh predikat baik sebanyak 6 orang (75%). Untuk kriteria cukup baik dan belum baik sejumlah 0%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar dengan bermain simpai belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti, di mana minimal 75% dari jumlah anak harus mencapai kriteria kemampuan motorik kasar dengan predikat sangat baik. Oleh sebab itu, perlu dilanjutkan dan dilakukan perbaikan pada Siklus berikutnya agar dapat mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan dan direncanakan oleh peneliti. Beberapa hal yang kurang dan perlu diperbaiki antara lain:

- 1) Banyak anak yang kurang hafal urutan permainan karena guru hanya menjelaskan aturan permainan diawal sebelum dilakukan permainan.
- 2) Anak kurang termotivasi untuk segera menyelesaikan rintangan yang diberikan, selain itu gerakan anak masih belum maksimal dalam melakukan gerakan hal ini dirasa karena kurangnya *reward* yang guru berikan untuk memotivasi anak.
- 3) Durasi yang pendek belum mampu melihat seberapa lama anak mampu dan mau memainkan simpai untuk melihat kemampuan motorik kasar anak.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 27, 30 April, dan 2 Mei 2015. Berdasarkan beberapa kekurangan yang terjadi pada Siklus I, maka pada Siklus II ini dilakukan

beberapa langkah untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut, diantaranya:

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang aturan permainan pada setiap sesi permainan sehingga anak akan lebih mudah mengingat alur permainan dan gerakannya.
- 2) Dengan permainan dalam bentuk *games* dirasa menarik bagi anak dan dapat memotivasi anak-anak untuk bergerak dengan cepat. Sehingga anak mampu lebih gesit dalam melakukan gerakan untuk menyelesaikan rintangan. Untuk kelompok yang mampu melaksanakan dengan cepat mendapat *reward*. Walaupun permainan sampai dikemas dalam bentuk *games* namun fokus dalam kegiatan ini adalah mengamati proses anak menyelesaikan tugas yang diberikan, dan bukan melihat menang ataupun kalah.
- 3) Durasi masing-masing kegiatan ditingkatkan untuk lebih mengetahui seberapa lama kemampuan anak memainkan simpai.

Pada Siklus II ini, anak-anak terlihat lebih tertarik dan tertantang untuk bergerak dengan maksimal. Walaupun sebenarnya bukan menang ataupun kalah dalam pelaksanaan *games* tersebut, namun anak-anak tetap termotivasi untuk menyelesaikan permainan lebih dulu.

Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak meningkat. Hasil pengamatan pada akhir Siklus II dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siklus II

Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
Sangat baik	7	87,5%
Baik	1	12,5%
Cukup Baik	0	0%
Belum Baik	0	0%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa 7 anak atau 87,5% berada pada kriteria sangat baik, 1 anak atau 12,5% berada pada kriteria baik dan 0% atau tidak ada anak yang masuk pada kriteria cukup baik dan belum baik. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh pada SiklusII, dapat diketahui bahwa kemampuan motorik

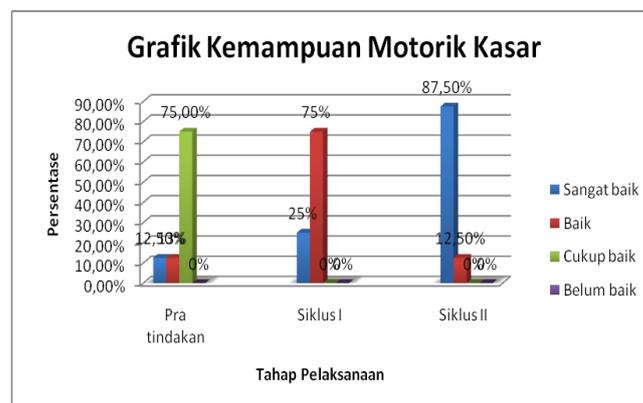
kasar anak telah meningkat melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hasil pengamatan pada akhir Siklus II menunjukkan bahwa keberhasilan mencapai lebih dari 75%.

Berikut ini tabel perbandingan hasil observasi Pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II.

Tabel 6. Perbandingan Hasil Observasi Pra tindakan, Siklus I, dan SiklusII.

No	Kriteria	Hasil		
		Pra tindakan	SiklusI	SiklusII
1	Sangat Baik	1 (12,5%)	2 (25%)	7 (87,5%)
2	Baik	1 (12,5%)	6 (75%)	1 (12,5%)
3	Cukup baik	6 (75%)	0 (0%)	0 (0%)
4	Belum baik	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)

Tabel perbandingan hasil observasi pada Pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II dapat disajikan melalui gambar grafik berikut ini:



Grafik 1. Rekapitulasi Kemampuan Kemampuan Motorik Kasar Pra tindakan-SiklusII

Berdasarkan hasil akhir Siklus II menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yaitu 87,5% atau 7 anak dari 8 anak berada pada kriteria sangat baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bermain simpai yang bervariasi merupakan kegiatan yang mampu meningkatkan tingkat kebugaran jasmani pada anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Steven (Harun, 2009: 89) bahwa melalui kegiatan bermain dengan berbagai variasi mainan, anak dirangsang secara umum tahap perkembangan berfikirnya, bahasanya, komunikasinya, pergaulannya dan seluruh motoriknya termasuk di dalamnya adalah kebugaran jasmani.

Menurut M. Muhyi Faruq (2009: 3), semakin bervariasi aktivitas gerak yang dilakukan oleh anak-anak dengan satu media itu akan membantu memperkaya pengalaman anak-anak tentang gerak sehingga anak tersebut akan menjadi anak yang berpotensi besar untuk dapat mengembangkan kecerdasan gerak sesuai dengan keinginan anak tersebut. Dalam penelitian ini pemilihan media simpai di dasari keunggulan-keunggulan simpai di bandingkan dengan media yang lain. Keunggulan-keunggulan simpai sebagai media pengembangan aspek motorik kasar pada anak tersebut seperti yang telah di paparkan oleh M. Muhyi Faruq (2009: 4) sebagai berikut:

- a. Dengan satu media *hulahoop* atau simpai bisa memperoleh beragam aktivitas gerak yang menyenangkan bagi anak-anak.
- b. Sangat mudah, praktis, dan aman penggunaannya.
- c. Mempunyai tingkat keselamatan yang relatif lebih aman bagi anak-anak.
- d. Dapat dikembangkan dengan berbagai macam aktivitas gerak yang tidak hanya untuk individu, berpasangan tetapi juga berkelompok.
- e. Mudah digunakan dan sekaligus dapat mengembangkan berbagai macam gerakan-gerakan yang kreatif sehingga ikut membantu mengembangkan kreativitas anak.
- f. Bisa digunakan di berbagai tempat dimana saja tergantung dari jenis kegiatan yang diinginkan.

Hal tersebut sebagai salah satu alasan pemilihan media simpai dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Terbukti dengan menggunakan simpai sebagai media permainan dalam aspek motorik kasar dapat meningkatkan. Hal ini terlihat dalam hasil persentase dimana pada Pra tindakan persentase hanya mencapai 12,5% sedangkan pada Siklus II sudah mampu mencapai 87,5%.

Kegiatan bermain simpai untuk meningkatkan komponen motorik kasar seperti koordinasi, keseimbangan, dan kelentukan di antaranya sebagai berikut:

a) Meloncat dalam simpai

Anak meloncat melewati simpai yang ditata dengan formasi 1-2-1-2. Saat berada pada posisi 1, kaki berada dalam lingkaran simpai yang sama dengan tangan dilipat kedepan. Sedangkan 2 berarti posisi kaki mengangkang dan berada di lingkaran simpai yang berbeda dengan posisi tangan direntangkan.

b) Berjalan lurus, berjinjit dan berjengket (*ingkling*) melintasi simpai

Anak berjalan melintasi garis lurus yang membentuk segitiga maupun segiempat. Setiap garis yang menghubungkan antar simpai berjarak 2 meter. Pada setiap sudut segitiga diletakkan simpai. Kemudian saat melewati simpai anak-anak melakukan gerakan berjinjit maupun berjengket (*ingkling*) sesuai dengan tanda yang diberikan dengan melintasi lingkaran luar simpai yang diletakkan di setiap sudut lintasan.

c) Penguluran dan *hulahoop*

Kegiatan penguluran dilakukan sebelum permainan *hulahoop*. Penguluran dilakukan dengan memegang simpai pada sisi yang berlawanan, kemudian anak-anak melakukan gerakan penguluran keatas, kekanan, kekiri, kedepan dan kebelakang dengan posisi tangan lurus. Sedangkan bermain *hulahoop* dilakukan dengan meletakkan simpai di pinggang dan melakukan gerakan memutar untuk mempertahankan simpai agar tetap memutar di pinggang.

Kegiatan penelitian ini di lakukan sampai pada SiklusII yang mana setiap Siklusterdapat 3 kali pertemuan. Penelitian dicukupkan pada SiklusII dikarenakan pada SiklusII indikator keberhasilan sebanyak 75% telah tercapai sehingga penelitian di cukupkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani mampu ditingkatkan melalui kegiatan bermain simpai. Peningkatan yang terjadi dapat terlihat dari tahap penelitian, yaitu observasi yang dilakukan saat Pra tindakan, pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan SiklusII.

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. 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 dalam bentuk *games* yang terdiri dari dua kelompok.

Melalui bermain simpai kemampuan motorik kasar anak meningkat pada setiap unsur kebugaran jasmani yaitu koordinasi, keseimbangan dan kelentukan. Pada hasil observasi Pra tindakan diperoleh 12,5% atau 1 anak dari 8 anak yang berada pada kriteria sangat baik untuk koordinasi, keseimbangan, dan kelentukan, kemudian Siklus I meningkat menjadi 25% atau 2 anak dari 8 anak dan Siklus II yaitu 87,5% atau 7 anak dari 8 anak. Pada Siklus II peningkatan persentase kemampuan motorik kasar melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%.

Saran

1. Bagi Anak

Kegiatan bermain simpai dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar terutama kemampuan gerak anak dan daya tahan sehingga tidak mudah lelah, hal ini dapat dicapai apabila dilakukan secara rutin dan dengan pengawasan guru. Selain itu, di dalam setiap kegiatan motorik yang dilakukan anak diminta untuk melakukan kegiatan dengan sebaik-baiknya hal ini agar mengoptimalkan perkembangannya.

2. Bagi Guru

Kegiatan bermain simpai yang bervariasi dapat dijadikan sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani kecamatan Kalasan. Apabila guru ingin menggunakan metode bermain dengan simpai untuk meningkatkan motorik kasar pada anak hendaknya dilakukan dengan

variasi permainan agar anak tidak mudah bosan. Selain itu, guru bisa memaksimalkan hasil penelitian ini supaya bisa mencapai keberhasilan 100% dalam perkembangan motorik anak dengan pemberian aktivitas bermain simpai yang kontinyu. Karena perkembangan motorik kasar akan mengalami peningkatan manakala dilakukan secara kontinu.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kegiatan bermain simpai ini dapat dijadikan sebagai referensi yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan lebih disempurnakan kembali. Kegiatan bermain simpai dapat divariasikan kembali agar lebih menyenangkan bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni, Sri Kunthi Ambarwati, & Herry Purwanto. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Harun Rasyid, dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Alih bahasa: dr. Med Meitasari Tjandrasa dan Muchlichah Zarkasih). Jakarta : Erlangga.
- Muhammad Muhyi Faruq. (2009). *Meningkatkan Kebugaran Jasmani melalui Permainan & Olahraga Bola Voli*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muhammad Muhyi Faruq. (2009). *Permainan Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak dengan Media Hulahop*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Permendiknas No. 58. (2010). *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar & Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.

- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Erlangga.
- Santroek, John. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Undang-undang Republik Indonesia *Tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*. Yogyakarta: Sinar Grafika.
- Upaya Meningkatkan Kemampuan (Etik Sumiarsih) 9*
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.