

# Improving Gross Motor Ability Through Circuit Games For Children Group B

Khilati Adriani<sup>1</sup>, Indiaty<sup>2</sup>, Reza Edwin Sulistyningtyas<sup>3</sup>

<sup>1</sup> PGPAUD, Universitas Muhammadiyah Magelang

<sup>2</sup> Bimbingan Konseling, Universitas Muhammadiyah Magelang

 [khilatiadriani02@gmail.com](mailto:khilatiadriani02@gmail.com)

## Abstract

*This study aims to determine the improvement of gross motor skills through circuit games for children aged group B in RA P2A Salaman. This type of research is classroom action research that uses 2 cycles with stages including planning, implementation, observation and reflection stages. The research subjects were students of group B in RA P2A Salaman, totaling 16 children consisting of 9 girls and 7 boys. The data collection method uses non-test in the form of observation. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the gross motor skills of child B in RA P2A Salaman can be improved through circuit games. The increase that occurs can be seen from the research stage, namely observations made during pre-action, implementation of actions in cycle I and cycle II. This is indicated by the results achieved by the subject from the initial conditions or before the gross motor ability action was carried out in the low category. Group B in RA P2A Salaman experienced an increase in gross motor skills from pre-cycle by 4.93%, increased in cycle I to 9.8% and increased to 12.8% in cycle II. From these results it can be seen that the gross motor skills of children have reached the success criteria expected by researchers.*

**Keywords:** gross motor skills, circuit games, group B . children

## Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit Untuk Anak Kelompok B

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit untuk anak usia kelompok B di RA P2A Salaman. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan 2 siklus dengan tahapan-tahapan antara lain tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B di RA P2A Salaman yang berjumlah 16 anak yang terdiri dari 9 putri dan 7 putra. Adapun metode pengumpulan data menggunakan non tes berupa observasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak B di RA P2A Salaman mampu ditingkatkan melalui permainan sirkuit. Peningkatan yang terjadi dapat terlihat dari tahap penelitian, yaitu observasi yang dilakukan saat pra tindakan, pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang dicapai oleh subyek dari kondisi awal atau sebelum dilakukan tindakan kemampuan motoric kasar dalam kategori rendah. Kelompok B di RA P2A Salaman mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar dari pra siklus sebesar 4,93%, mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 9,8% dan meningkat menjadi 12,8% pada siklus II. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak telah mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti.

**Kata kunci:** kemampuan motori kasar, permainan sirkuit, anak kelompok B

## 1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang baik untuk memberikan pembinaan agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan baik melalui perawatan dan pengasuhan (Mulyasa, 2014). Pendidikan anak usia

dini sebelum jenjang pendidikan dasar dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non formal, dan informal [1].

Usia dini adalah kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa. Anak usia 3-6 tahun adalah usia Taman Kanak-kanak (*preschool*) yang merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu periode suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Pada usia Taman Kanak-kanak merupakan masa istimewa karena pada masa ini anak mempunyai kemampuan perkembangan yang perlu dioptimalkan [2].

Perkembangan anak dapat mencakup perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa, nilai-agama-dan-moral, sosio-emosional dan seni. Perkembangan motorik merupakan salah satu kemampuan yang penting bagi anak usia dini. Motorik merupakan gerakan pada seluruh tubuh. Sedangkan perkembangan motorik merupakan perkembangan untuk mematangkan pengendalian gerak tubuh yang berhubungan dengan perkembangan kemampuan gerak anak. Kegiatan motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Kegiatan motorik kasar melibatkan otot besar yaitu otot tangan, kaki dan seluruh tubuh anak. Perihal motorik halus melibatkan otot kecil yaitu kemampuan menggunakan jari jemari tangan hingga pergelangan tangan [3].

Kemampuan motorik kasar memiliki hubungan yang erat dengan kesiapan belajar anak. Kemampuan motorik anak yang sudah siap belajar akan lebih unggul dibandingkan anak yang belum siap untuk belajar. Hal tersebut dikarenakan setiap kemampuan pada anak membutuhkan perseptual motorik yang siap dari anak itu sendiri agar dalam pelaksanaannya dapat terlaksana dengan maksimal [4]. Anak yang belum siap belajar akan kesulitan dalam penerimaan rangsangan atau gerakan-gerakan motorik kasar karena saraf otak yang belum siap menerima stimulus.

Perkembangan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini khususnya anak usia kelompok B, yaitu saat anak usia 5-6 tahun. Pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B), anak dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi, perkembangan bahasa yang sudah baik dan mampu berinteraksi sosial. Alasan pentingnya motorik kasar untuk anak usia dini khususnya anak usia kelompok B adalah sebagai fondasi yang kuat dalam mendukung aktivitas bermain, belajar, bersosialisasi, dan membangun rasa percaya diri anak [5]. Hal tersebut menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Selain itu juga untuk meningkatkan persepsi anak usia dini, yaitu proses aktifitas anak dalam memberikan kesan penilaian, pendapat, merasakan dan menginterpretasikan sesuatu berdasarkan informasi yang ditampilkan dari sumber lain [6].

Hal tersebut di buktikan berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Anak Usia Kelompok B RA P2A Salaman diperoleh data bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih cenderung pada kegiatan membaca, menulis, berhitung, mewarnai dan menggambar. Hal ini berarti bahwa pembelajaran yang dilakukan masih menekankan pada kegiatan akademik. Oleh sebab itu hasil penilaian motorik kasar dari 16 anak didik diperoleh data tidak ada anak yang mendapat bintang 4 atau yang disebut BSB (Berkembang Sangat Baik), 4 anak mendapat bintang 3 atau yang disebut BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 7 anak mendapat bintang 2 atau yang disebut MB (Mulai Berkembang), dan 5 anak mendapat bintang 1 atau yang disebut BB (Belum Berkembang). Sehingga diperoleh hasil presentase 75% (12 anak) belum mampu mengoptimalkan perkembangan fisik motorik kasar dan 25% (4 anak) sudah mampu mengembangkan fisik motorik kasar dengan baik.

Selain itu, pembelajaran juga lebih memfokuskan pada perkembangan aspek motorik halus, sedangkan perkembangan motorik kasar kurang diperhatikan. Pendidik menganggap bahwa perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang secara otomatis dan anak melatih sendiri secara otodidak. Persepsi tersebut harus dibenarkan bahwa hal itu kurang tepat. Dengan demikian, pembelajaran pada pendidikan anak usia dini hanya mengedepankan perkembangan motorik halus saja, sedangkan perkembangan motorik kasar kurang tersentuh. Perkembangan motorik kasar anak secara otomatis akan mempengaruhi fisik dan perilaku anak [7].

Pembelajaran yang disajikan guru dalam melatih dan mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak perlu dilakukan dalam kegiatan yang menyenangkan melalui permainan. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang demi kesenangan. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengasah kemampuan motorik kasarnya melalui suasana yang menyenangkan [8].

Guru sebagai kunci utama dalam pembelajaran harus mampu menciptakan dan mengembangkan suatu permainan yang dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak khususnya pada kemampuan motorik kasar. Selain itu, guru juga harus memiliki wawasan dan pengetahuan yang luas tentang teori dan tahapan perkembangan motorik kasar anak, sehingga guru mempunyai pemahaman untuk menerapkan permainan yang berhubungan dengan motorik kasar [9]. Namun Permainan yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang berantusias dan bersemangat dalam melatih kemampuannya khususnya pada kemampuan motorik kasar [10].

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar ialah permainan sirkuit. Selain itu, pembelajaran menjadi menyenangkan dan sesuai dengan prinsip pembelajaran yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Permainan sirkuit untuk anak Kelompok B penting dilakukan agar terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar. Pencapaian kemampuan motorik kasar meliputi memindahkan otot-otot besar dalam tubuh khususnya lengan dan kaki secara sadar dan berhati-hati. Motorik kasar adalah kemampuan motorik yang melibatkan aktivitas otot yang besar, salah satu contoh yaitu berjalan. Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya [11].

Unsur-unsur kemampuan motorik kasar di antaranya: 1) Kekuatan adalah kemampuan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik. 2) Daya Tahan adalah kemampuan organ tubuh untuk menghindari dari kelelahan selama berlangsungnya aktivitas olahraga atau kerja dalam jangka waktu yang cukup lama. Misalnya: lompat tali dan lari naik tangga. 3) Kecepatan adalah sebagai kemampuan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu. Misal: berapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh anak, maka semakin tinggi kecepatannya. 4) Keseimbangan adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. 5) Kelincahan adalah kemampuan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain. Misalnya: bermain menjala ikan, bermain kucing dan tikus, bermain hijau hitam semakin cepat waktu yang ditempuh untuk menyentuh maupun kecepatan untuk menghindar, maka semakin tinggi kelincahannya [12].

Melalui permainan sirkuit, ketangkasan akan lebih menyenangkan karena anak dapat merespon dengan energik, semangat dan penuh tantangan karena memerlukan kecepatan, kelincahan, dan keseimbangan yaitu pada saat anak berlari zig-zag melewati kaleng cat dan berjalan di atas papan titian [13]. Dengan permainan sirkuit, ketangkasan otot-otot anak akan terarah, terlatih dan terampil, sehingga perkembangan anak secara otomatis dapat meningkat dengan optimal [14]. Tujuan permainan sirkuit adalah dapat merangsang kemampuan motorik kasar anak secara keseluruhan dan mampu menggerakkan seluruh anggota tubuh, mengatur keseimbangan, kelenturan tubuh, kecepatan dan ketangkasan, daya tahan, dan kepekaan sentuhan dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif seiring dengan pengulangan latihan dan motivasi dari guru yang dilakukan sehingga muncul kemampuan motorik kasar anak [15]. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit untuk anak usia kelompok B di RA P2A Salaman.

## 2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama [16].

Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B di RA P2A Salaman yang berjumlah 16 anak yang terdiri dari 9 putri dan 7 putra. Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan motorik kasar anak setelah melakukan permainan sirkuit. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan instrumennya menggunakan lembar observasi.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan 2 siklus dengan tahapan-tahapan antara lain: 1) Perencanaan, membuat Rencana Kegiatan Harian yang memuat rangkaian-rangkaian kegiatan dalam satu hari yang akan dilakukan anak-anak. 2) Pelaksanaan, yaitu pelaksanaan tindakan pada masing-masing pertemuan. 3) Refleksi, membandingkan hasil yang didapat dengan indikator keberhasilan. Selanjutnya bahan analisis dari siklus pertama direfleksikan untuk dijadikan bahan kajian untuk merencanakan siklus kedua.

Analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Penilaian kemampuan motorik kasar menggunakan interval skor 0-5 dengan kriteria BB, 6-10 MB, 7-15 BSH, DAN 15-20 BSB. Untuk analisis kualitatif yaitu cara interaksi yang terdiri dari pemaparan data dan penyimpulan sedangkan analisis kuantitatif menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

F : frekuensi yang dicari frekuensinya

N : jumlah frekuensi / individu

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di RA P2A Salaman yang berlokasi di Kauman, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. Penelitian dilaksanakan pada semester awal tahun ajaran 2020/2021. Taman Kanak-kanak ini memiliki 2 ruang kelas yang terdiri dari kelompok A dan Kelompok B. Kelas A memiliki peserta didik 14 anak dan kelompok B terdiri dari 16

anak. Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian pada Kelompok B yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

RA P2A Salaman saat ini memiliki 3 orang tenaga pengajar, 1 orang Kepala TK, 1 orang guru tambahan, dan dibantu dengan 1 orang sebagai tenaga kebersihan. Kegiatan ekstrakurikuler yang telah dilaksanakan adalah kegiatan drumband, menari, dan seni lukis. RA P2A Salaman menggunakan pembelajaran berbasis sudut di setiap kelasnya. Pembelajaran di RA P2A Salaman menggunakan kurikulum 2013.

Kondisi awal sebelum dilakukan tindakan adalah 75% anak belum mampu mengembangkan fisik motorik kasar dengan baik. Kegiatan pembelajaran masih cenderung pada kegiatan membaca, menulis, berhitung, mewarnai dan menggambar. Pembelajaran lebih memfokuskan pada perkembangan aspek motorik halus, sedangkan perkembangan motorik kasar kurang diperhatikan.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus untuk menentukan bagaimana cara meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit untuk anak usia kelompok B di RA P2A Salaman. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, mulai dari pemeriksaan tahap studi awal sampai pada siklus ketiga diperoleh data sebagai berikut:

### 3.1. Hasil Penelitian

**Tabel 1.** Pengkategorian Tingkat Kemampuan Motorik Kasar

Pengkategorian Skor Kemampuan Motorik Kasar	Kategori
15,1 - 20	Berkembang Sangat Baik (BSB)
10,1 - 15	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
5,1 - 10	Mulai Berkembang (MB)
0 - 5	Belum Berkembang (BB)

Sumber: (*Data Diolah Peneliti, 2021*)

Skor kemampuan motorik kasar yang diperoleh dari observasi tahap awal terdapat pada tabel 2. sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Observasi Pra Siklus

No	Nama	Hasil Observasi Pra Siklus	Kriteria Keberhasilan Anak
1	FD	6	MB
2	RA	11	BSH
3	AAW	6	MB
4	DNS	10	BSH
5	AM	6	MB
6	DW	0	BB
7	DN	11	BSH
8	EA	6	MB
9	EW	6	MB
10	YK	0	BB
11	MM	0	BB
12	AW	5	BSH
13	FI	1	BB
14	RN	5	MB
15	GS	1	BB
16	MV	5	MB
Jumlah Skor		79	-
Rata-rata Skor		4,93	Belum Berkembang
Rata-rata Skor %		12,3%	

Sumber: (*Data Diolah Peneliti, 2021*)

Berdasarkan data di atas, dapat diperoleh bahwa skor rata-rata kemampuan motorik kasar anak adalah 4,93 (Belum Berkembang / BB) dengan persentase 12,3%. Ada 5 anak yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB), 7 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 4 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 0 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan motorik kasar anak termasuk ke dalam kategori “Belum Berkembang”. Hasil pra siklus dapat dilihat melalui tabel rekapitulasi di bawah ini:

**Tabel 3.** Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar Pra Siklus

No	Data Keberhasilan	Pra Siklus	Persentase Pra Siklus
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	25%
3	Mulai Berkembang (MB)	7	43,75%
4	Belum Berkembang (BB)	5	31,25%

Sumber: (*Data Diolah Peneliti, 2021*)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam perkembangan motorik kasar pada anak adalah kurangnya wawasan dan pengetahuan yang luas tentang teori dan tahapan perkembangan motorik kasar. Akibatnya, pembelajaran yang dilakukan hanya monoton, tanpa memperhatikan aspek perkembangan motorik kasar anak.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berusaha memecahkannya dengan mencoba memberikan permainan yang menarik untuk anak. Permainan tersebut adalah permainan sirkuit. Permainan sirkuit melibatkan fisik anak yang akan mempengaruhi motorik kasar, sehingga ketangkasan otot-otot anak akan terarah, terlatih dan terampil.

### 3.1.2 Hasil Siklus I

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dijelaskan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.** Hasil Observasi Siklus 1

1	FD	6	MB
2	RA	12	BSH
3	AAW	17	BSB
4	DNS	5	BB
5	AM	19	BSB
6	DW	6	MB
7	DN	15	BSB
8	EA	11	BSH
9	EW	6	MB
10	YK	6	MB
11	MM	4	BB
12	AW	9	MB
13	FI	13	BSH
14	RN	12	BSH
15	GS	11	BSH
16	MV	6	MB
Jumlah Skor		158	-
Rata-rata Skor		9,8	Mulai Berkembang (MB)
Rata – Rata Skor %		24,5%	-

Sumber: (*Data Diolah Peneliti, 2021*)

Dari tabel hasil observasi siklus I, dapat diperoleh bahwa skor rata-rata kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit adalah 9,8 (Mulai Berkembang / MB) dengan persentase 24,5%. Ada 2 anak yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB), 6 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 5 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 3 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pengaruh siklus I yang diawali dengan perencanaan, tindakan, dan observasi terhadap kondisi anak dapat dilihat dari peningkatan motorik kasar melalui permainan

sirkuit. Kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit dapat diketahui peningkatannya sebelum dilakukan tindakan (Pra Siklus) pada kategori “Belum Berkembang (BB)” yaitu 4,93 setelah dilakukan perlakuan permainan sirkuit dengan kegiatan 5 stasiun yang dilakukan dengan urutan berbeda dalam setiap pertemuannya, skor rata-ratanya meningkat menjadi 9,8 dengan kategori “Mulai Berkembang (MB)”.

Dari kriteria kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit untuk anak usia kelompok B pada kategori “BB”, “MB”, “BSH” dan “BSB” pada siklus I dapat dilihat melalui tabel rekapitulasi di bawah ini:

**Tabel 5.** Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar Siklus 1

No	Data Keberhasilan	Siklus 1	Persentase Siklus	Pra Siklus
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	12,5%	
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	31,25%	
3	Mulai Berkembang (MB)	6	37,5%	
4	Belum Berkembang (BB)	3	18,75%	

Sumber: (*Data Diolah Peneliti, 2021*)

Hasil yang diperoleh sebagian besar anak menunjukkan kemampuan motorik kasar yang lebih baik dibandingkan dengan kemampuan motorik kasar sebelum pemberian tindakan melalui permainan sirkuit. Penemuan masalah dalam tindakan, yaitu permasalahan yang berasal dari guru dan siswa. Permasalahan yang dihadapi anak yaitu masih rendahnya minat untuk bermain yang melibatkan otot-otot serta adanya kebosanan anak ketika bermain sirkuit. Oleh karena itu, pada Siklus 1 hanya dilakukan 3 pertemuan saja.

Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak melalui permainan sirkuit pada tahap pelaksanaan Siklus I yang dilakukan selama tiga kali pertemuan, anak yang berada pada kriteria keberhasilan Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 2 anak dari 16 anak atau 12,5%, 5 anak atau 31,25% berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 6 anak atau 37,5% berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), dan 3 anak atau 18,75% berada pada kriteria Belum Berkembang (BB). Pada Siklus I yang dilaksanakan untuk memperbaiki kemampuan motorik kasar anak dari pelaksanaan pratindakan, mengalami peningkatan sedikit demi sedikit pada setiap anak. Akan tetapi hal tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti, yaitu 82% dari 16 anak berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan permasalahan dari hasil refleksi pada pelaksanaan siklus I, maka perlu perencanaan perbaikan, yaitu peneliti lebih memvariasikan kegiatan, Variasi tersebut berupa adanya perubahan urutan permainan dan media. Oleh karena itu masih perlu dilakukan siklus berikutnya, yaitu siklus II untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar agar semakin meningkat. Dalam kegiatan perencanaan pada siklus berikutnya, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berupa rencana perbaikan proses pembelajaran serta persiapan semua alat dan bahan dalam pertemuan siklus II. Selain itu peneliti menyusun lembar pengamatan untuk mengobservasi kemampuan motorik kasar selama proses pembelajaran.

### 3.1.3 Hasil Siklus II

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II dijelaskan pada tabel berikut ini:

**Tabel 6.** Hasil Observasi Siklus II

No	Nama	Hasil Observasi	Kriteria Keberhasilan Anak
1	FD	12	BSH
2	RA	8	MB
3	AAW	8	MB
4	DNS	13	BSH
5	AM	14	BSH
6	DW	17	BSB
7	DN	13	BSH
8	EA	18	BSB
9	EW	14	BSH
10	YK	17	BSB
11	MM	12	BSH
12	AW	16	BSB

13	FI	17	BSB
14	RN	7	MB
15	GS	7	MB
16	MV	12	BSH
Jumlah Skor		205	-
Rata-rata Skor		12,8	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Rata – Rata Skor %		32%	-

Sumber: (*Data Diolah Peneliti, 2021*)

Dari tabel hasil observasi siklus II, dapat diperoleh bahwa skor rata-rata kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit adalah 12,8 (Berkembang Sesuai Harapan / BSH) dengan persentase 32%. Tidak ada anak yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB), 4 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 7 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 5 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pengaruh siklus II yang diawali dengan perencanaan, tindakan, dan observasi terhadap kondisi anak dapat dilihat dari peningkatan kemampuan motorik kasar. Kemampuan motorik kasar dapat diketahui peningkatannya dari siklus I sampai pada kategori “Mulai Berkembang (MB)” yaitu dengan rata-rata nilai 9,8 dengan persentase 24,5% setelah dilakukan perlakuan permainan sirkuit skor rata-ratanya di siklus II meningkat menjadi 12,8 dengan persentase 32% dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan (BSH)”.

Dari kriteria keberhasilan kemampuan motorik pada kategori “BB”, “MB”, “BSH” dan “BSB” pada siklus II dapat dilihat melalui tabel rekapitulasi di bawah ini:

**Tabel 7.** Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar Siklus II

No	Data Keberhasilan	Siklus II	Persentase Pra Siklus
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	31,25%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7	43,75%
3	Mulai Berkembang (MB)	4	25%
4	Belum Berkembang (BB)	0	0

Sumber: (*Data Diolah Peneliti, 2021*)

### 3.2. Pembahasan

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu aspek yang penting untuk perkembangan dan pertumbuhan anak. Pertumbuhan anak usia dini sangat bergantung terhadap kemampuan motorik kasar yang dilakukannya. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan setiap siklus.

Dalam kegiatan ini, peneliti membahas tentang meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit pada anak usia kelompok B di RA P2A Salaman. Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelompok B yang dilakukan selama beberapa hari ditemukan bahwa masih ada beberapa siswa yang memiliki kemampuan motorik kasar yang rendah. Pada awal dilakukan observasi unsur yang menunjang kemampuan fisik-motorik kasar, unsur motorik kasar berupa kekuatan, daya tahan, kelincahan, kelentukan, kecepatan, ketepatan, dan keseimbangan anak masih kurang baik.

Kegiatan motorik kasar yang dilakukan oleh guru masih kurang menarik dan pelaksanaannya masih di dalam kelas sehingga anak kurang leluasa dan masih malas-malasan untuk melakukan. Perkembangan motorik kasar anak usia dini masih sangat rendah, hal tersebut dapat dilihat dari tingkat keaktifan anak untuk mengerakan tubuhnya. Permasalahan tersebut muncul kemungkinan dikarenakan pengetahuan guru dalam strategi dan permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan motorik anak masih kurang. Gerakan motorik kasar tidak dilakukan di awal pembelajaran, akan tetapi sefleksibel guru untuk memberikan kegiatan motorik kasar tersebut. Terdapat beberapa anak yang kurang bisa untuk menirukan gerakan motorik kasar, beberapa anak tidak bisa melakukan [16].



Aktivitas fisik motorik yang rendah akan berdampak terhadap perkembangan kemampuan motorik anak. Guru perlu melakukan pendekatan, agar anak dapat aktif dan percaya diri terhadap kegiatan motorik kasar, sehingga anak memiliki partisipasi yang lebih tinggi. Beberapa peneliti menemukan bahwa aktivitas fisik motorik sangat penting dalam mengembangkan keterampilan anak, dengan demikian anak harus aktif secara fisik untuk mengembangkan keterampilan motorik baru melalui gerakan motoric [17]. Pentingnya perkembangan motorik kasar anak sebagai salah satu aspek perkembangan yang sangat penting, bahwa kemampuan motorik kasar adalah kapasitas individu yang berhubungan dengan kinerja dalam melakukan berbagai keterampilan yang di dapatkannya sejak masa kanak-kanak [18].

Permainan sirkuit ini dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan anak kelompok B di RA P2A Salaman. Sesuai dengan pendapat Hurlock (2014), bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain memungkinkan anak untuk bereksplorasi terhadap kemungkinan yang ada untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar maka dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan, sehingga secara tidak langsung anak tertarik dan menikmati permainan atau kegiatan tersebut [19].

Permainan sirkuit merupakan permainan yang sangat sederhana untuk dilakukan anak agar anak merasa senang. Hal ini sependapat dengan Fredericus (2019:38) bahwa keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya untuk memperoleh perasaan senang seperti mendorong pot, naik turun tangga sendiri tanpa pegangan, melompat atau meloncat maju, berdiri satu kaki dengan tangan di pinggang, dan lari jarak pendek. Dengan permainan sirkuit, otot-otot anak menjadi kuat, serta melatih keseimbangan anak dalam melakukan gerakan. Permainan sederhana ini tidak membuat anak bosan karena anak selalu ingin mengulanginya dan membuat anak menjadi lebih percaya diri. Peningkatan motorik kasar terjadi sejalan dengan meningkatnya kemampuan koordinasi mata, tangan, dan kaki. perkembangan motorik bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan yang cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk kegiatan yang melibatkan seluruh tubuh [16].

Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk mempersiapkan penelitian dan juga melakukan penelitian. Kemampuan motorik kasar mengalami peningkatan dan keberhasilan dalam penelitian melalui permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Dengan adanya permainan sirkuit dalam kegiatan motorik kasar anak diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar, yaitu kekuatan, daya tahan, kelincahan, kelentukan, kecepatan, ketepatan, dan keseimbangan.

Setelah diberikan tindakan permainan sirkuit dengan media dan urutan yang berbeda di setiap pertemuan dari siklus I hingga siklus II, kemampuan motorik kasar pada subyek telah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi hasil observasi anak dari pra siklus sebesar 19,75% mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 28,5% dan meningkat menjadi 32% pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit dihentikan pada pertemuan siklus II karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah di tentukan sebelumnya.

Beberapa kendala yang ditemui pada siklus I yaitu peneliti kurang mampu mengkondisikan anak, sehingga banyak anak yang berlarian sendiri. Kesempatan yang dimiliki anak hanya sekali. Anak yang sudah melakukan kegiatan mengganggu teman lain yang belum melakukan. Kurangnya motivasi yang diberikan oleh peneliti dan kekuatan otot kaki anak yang belum optimal. Kendala siklus I mampu teratasi di siklus II. Sebelum kegiatan dilakukan anak melakukan pemanasan dengan gerakan sederhana. Agar kondusif guru memecah barisan menjadi dua barisan. Pada siklus II, anak sudah mampu dikontrol oleh guru dan sudah kondusif seperti yang diharapkan. Anak yang sebelumnya tidak mau melakukan permainan sirkuit, hanya mau melihat saja perlahan menjadi mau melakukan. Peneliti berulang kali memberikan contoh agar unsur kekuatan, daya tahan, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan pada anak berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Konsep permainan sirkuit dan urutan yang dirubah, motivasi serta *reward* yang diberikan ke anak dapat menunjang semangat dan ketertarikan terhadap permainan tersebut [20].

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui permainan sirkuit dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Sejalan dengan pendapat Sujiono (2015),

dengan melakukan permainan sirkuit dapat meningkatkan kekuatan, daya tahan, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan. Manfaat lain adalah permainan sirkuit menyenangkan untuk anak dan tidak memiliki resiko bahaya yang besar, sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik.

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak B di RA P2A Salaman mampu ditingkatkan melalui permainan sirkuit. Peningkatan yang terjadi dapat terlihat dari tahap penelitian, yaitu observasi yang dilakukan saat pra tindakan, pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang dicapai oleh subyek dari kondisi awal atau sebelum dilakukan tindakan kemampuan motorik kasar dalam kategori rendah. Kelompok B di RA P2A Salaman mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar dari pra siklus sebesar 4,93%, mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 9,8% dan meningkat menjadi 12,8% pada siklus II. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak telah mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti.

## Referensi

- [1]. Anita, Yus, Model Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta, Kencana, 2011.
- [2]. Suryana, Dadan & Mahyudinm, "Dasar-Dasar Pendidikan TK", *Jurnal Pendidikan*, vol. 1, no 372, pp. 1-65, 2018.
- [3]. Rahyubi, Heri, Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik, Bandung: Nusa Media, 2012.
- [4]. Hakim, Muhammad, Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2015.
- [5]. Fredericus, Jackman, "Literature Review on Motor Skill and Psysical Activity in Preschool Children in New Zeland. New Zeland", *Advance in Psysical Education*, vol. 7, no. 1, pp. 20-40, 2019.
- [6]. Howart, DT & Bailey, T.R., Hughes, K.L, Working Knowledge, New York: Routledge Falmer, 2011.
- [7]. Asmawati, L, Perencanaan Pembelajaran PAUD, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- [8]. Mirawati, Eva Rahmawati, "Permainan modifikasi Untuk Kemampuan Gerak Dasar Manifulatif Anak Usia 2-4 Tahun", *Jurnal Pendidikan*, vol. 1, no, 2, pp. 25-35, 2017.
- [9]. A Harsono, Perencanaan Program Latihan, Bandung, UPI, 2013.
- [10].Kumar, A., Narayani, M., Subanthini, A. & Jayakumar, M, "Antimicrobial Activity and Phytochemical Analysis of Citrus Fruit Peels," *Utilization of Fruit Waste, IJEST*, vol. 3, no. 6, pp. 5414-542, 2013.
- [11].Wilmore, J. H., Costill, Athletic Training and Psysical Fitness. Boston, Sidney, 2011.
- [12].Decaprio, Richard, Aplikasi Teori pembelajaran Motorik diSekolah. DIVA Press. Jogjakarta, 2013.
- [13]. John, W Santrock, Perkembangan Anak, Jakarta, Erlangga, 2015.
- [14]. Montololu, *Permainan Sirkuit*. Remaja Rosdakarya, 2015.
- [15]. Hurlock, E.B, *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta, Erlangga, 2014.
- [16]. Arikunto, S, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- [17].Aprilia, Hildayani, "Update on Propioception Considerations for Dance Education", *Journal of Dance Medicine And Science*. vol. 13, no. 2, pp. 40-50, 2019.
- [18].Suharjana, Cahyati, Pengaruh Pembelajaran Gerak dan Lagu dalam Meningkatkan Kecerdasan Musikal dan Kecerdasan Kinestetik anak Usia Dini. Studi Eksperimen Kuasai Pada Anak Kelompok Bermain Mandiri SKB: Sumedang, 2018.
- [19]. Sage, Beilei, The Development of Fine Motor and Their Relations to Children's Academic Achievement. *Psychologica Sinica*, vol. 34, no. 29, pp. 30-40, 2019.

- [20].Sumantri, "Upaya Mengembangkan Kemampuan Motorik Anak Prasekolah", *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, vol. 3, no. 3, pp. 65-71, 2019.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

---