

Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Sirkuit Pintar di Pos PAUD Terpadu Bougenville Asemrowo

Mar'atus Sholihah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : maratus.23408@mh.unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan sirkuit pintar di Ppt Bougenville Kecamatan Asemrowo Kota Surabaya. Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subyek penelitian adalah 10 sampel anak usia 3-4 tahun di Ppt Bougenville Kecamatan Asemrowo Kota Surabaya. Metode penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas (PTK). Pada permainan sirkuit pintar dalam mengembangkan motorik kasar anak dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari 4 tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan penelitian tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan sirkuit pintar dalam mengembangkan motorik kasar anak telah dilaksanakan dengan optimal sesuai dengan langkah-langkah seperti, persiapan, pelaksanaan dan penutup. Hasil penelitian ini bahwa permainan sirkuit pintar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 3-4 tahun di Ppt Bougenville Kecamatan Asemrowo Kota Surabaya dengan prosentase keberhasilan 83%.

Kata kunci: permainan sirkuit pintar, motorik kasar.

Abstract

The purpose of this study was to develop children's gross motor skills through smart circuit games at Ppt Bougenville, Asemrowo District, Surabaya City. This research method is a classroom action research (CAR) with the subject of the study being the problem to be studied, namely children aged 3-4 years at Ppt Bougenville, Asemrowo District, Surabaya City. Classroom action research on Smart Circuit Games in developing children's gross motor skills was carried out in two cycles consisting of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Based on this study, the author can conclude that smart circuit games in developing children's gross motor skills have been implemented optimally in accordance with steps such as preparation, implementation and closing. The results of this study are that smart circuit games can improve gross motor skills in children aged 3-4 years at Ppt Bougenville, Asemrowo District, Surabaya City with a success rate of 83%.

Keywords: smart circuit game, gross motor.

PENDAHULUAN

Menurut Hurlock (1978), anak usia dini memerlukan latihan fisik untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar, seperti berlari, melompat, dan melempar. Kemampuan motorik kasar merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, karena berkaitan dengan koordinasi gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar. Anak-anak usia 3-4 tahun seharusnya mulai menunjukkan ketertarikan untuk bergerak aktif, seperti berlari, melompat, menendang, dan memanjat. Aktivitas-aktivitas tersebut berperan dalam meningkatkan keseimbangan, kekuatan, serta koordinasi tubuh yang mendukung keterampilan fisik mereka di masa mendatang. Namun, berdasarkan observasi di PPT

Bougenville, Kecamatan Asemrowo, Kota Surabaya, ditemukan bahwa 70% dari 10 anak mengalami keterlambatan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka. Hal ini terlihat dari kesulitan anak dalam melakukan aktivitas seperti melompat, menendang bola, dan memanjat, yang seharusnya menjadi bagian dari perkembangan motorik kasar mereka. Salah satu faktor yang memengaruhi keterlambatan ini adalah kurangnya stimulasi aktivitas fisik yang diberikan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang kurang menarik serta terbatasnya penggunaan media permainan edukatif dapat menyebabkan rendahnya motivasi anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan

keterlibatan anak dalam mengembangkan keterampilan motorik kasarnya.

Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan yang menarik dan interaktif mampu mendorong anak untuk aktif bergerak serta melatih otot-otot tubuh mereka secara alami. Salah satu jenis permainan yang terbukti efektif dalam merangsang perkembangan motorik kasar anak adalah permainan sirkuit. Monicha (2020) menyatakan bahwa penerapan permainan sirkuit dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A di PAUD Kemuning, Jagakarsa, Jakarta Selatan. Temuan ini juga didukung oleh penelitian

Riswandi (2021), yang menunjukkan bahwa model permainan sirkuit mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan permainan sirkuit dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di PPT Bougenville, Kecamatan Asemrowo, Kota Surabaya. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak secara optimal.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan Sirkuit Pintar. Peneliti bertindak sebagai penyaji yang berinteraksi langsung dengan siswa saat berada di lapangan, sedangkan guru sebagai mitra peneliti. Setiap siklus dalam penelitian ini mencakup empat tahap, yaitu: 1) Tahap Perencanaan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Tahap perencanaan siklus I dilaksanakan sesuai dengan hasil refleksi dari hasil observasi awal. Tahap perencanaan siklus II dilaksanakan sesuai dengan hasil refleksi siklus I. Subjek penelitian ini adalah siswa siswi PPT Bougenville Kecamatan Asemrowo Kota Surabaya dengan jumlah sampel sebanyak 10 anak. Instrumen penelitian menggunakan teknik observasi langsung yakni 1) Lembar observasi Aktivitas Guru, 2) Lembar Observasi Aktivitas Anak, dan 3) Lembar Observasi kemampuan Anak. Dan dokumentasi pada waktu pelaksanaan kegiatan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menghitung persentase capaian setiap indikator perkembangan motorik kasar. Hasil analisis ini digunakan untuk melihat peningkatan yang terjadi dari siklus ke siklus serta mengevaluasi efektivitas permainan dalam mendukung perkembangan anak.

Untuk menentukan kriteria dalam pengkategorian hasil penelitian, digunakan skor persentase sebagai acuan. Tujuan dari pengkategorian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B setelah mengikuti pembelajaran dengan permainan Sirkuit Pintar. Dalam penelitian ini, kriteria pengkategorian hasil penelitian merujuk pada Yoni (2010), sehingga skor persentase akan digunakan untuk menilai pencapaian anak berdasarkan tingkat keberhasilannya. Berikut adalah kategori berdasarkan kesesuaian skor persentase:

Tabel 1. Kriteria Kemampuan Motorik Kasar

No.	Interval	Kategori
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)

Pada penelitian ini tindakan dikatakan berhasil jika kemampuan motorik kasar anak pada siklus II lebih besar dibanding dengan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila 80% dari jumlah anak terjadi peningkatan motorik kasar dengan melalui media permainan sirkuit pintar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di PPT Bougenville Kecamatan Asemrowo Kota Surabaya yang terletak di Raya Tambak Langon No.45 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan di PPT Bougenville kelompok B dengan jumlah sampel 10 anak 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan sirkuit pintar yang lebih bervariasi dan interaktif berhasil menarik perhatian anak-anak dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif. Peningkatan hasil pada siklus 2 sebesar 83% menunjukkan bahwa dengan strategi yang tepat, kemampuan meningkatkan motorik kasar pada anak dapat ditingkatkan secara signifikan.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Media Permainan Sirkuit Pintar di Ppt Bougenville Kecamatan Asemrowo Kota Surabaya

Keterangan	SIKLUS 1	SIKLUS 2	KENAIKAN
Aktivitas Guru	53%	80%	27%
Aktivitas Anak	54%	80%	26%
Kemampuan Anak	51%	83%	32%

Application to Improve Gross Motor Skills of Early Childhood. Early Childhood Education Journal, 1(2), 20–25.

Hurlock, E. B. (2002). *Child Development*. Jakarta: Erlangga.

Iswinarti. (2017). *Play Activities to Improve Gross Motor Skills in Children*. Malang: UMM Press.

Martini, R. (2014). *Physical and Motor Development of Early Childhood*. Bandung: Alfabeta.

Megawangi, R. (2003). *Holistic Education for Early Childhood*. Jakarta: PT Grasindo.

Najamuddin, N., Fitriani, R., & Puspandini, M. (2022). *Development of STEAM-Based Loose Part Teaching Materials to Improve Problem-Solving Abilities of Early Childhood*. Jurnal Basicedu, 6(1), 954–964.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2097>

Nisa, K., Alim, M. L., & Syahrial. (2022). *Improving Gross Motor Skills of Children Aged 4-5 Years through Educational Snake and Ladder Media in Group A*. Journal of Integrated Education, 3(1), 25–38.

Nisa, M. (2020). *Enhancing Gross Motor Skills through Circuit Games*. Jurnal Cikal Cendekia PG Paud Universitas PGRI Yogyakarta, 1(1), 23–32.

Novitasari, R., Nasirun, M., & Delrefi, D. (2019). *Learning Through Play for the Development of Creativity and Cognitive Skills in Early Childhood*. Journal of Education, University of Garut, 4(1), 6–12.

<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/3498/3375>

Patiung, D., Ismawati, I., Herawati, H., & Ramadani, S. (2019). *Early Detection of Development Achievement of Children Aged 3-4 Years Based on National Standards for Early Childhood Education*. Indonesian Journal of Early Childhood Education, 2(1), 25–38.

<https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9223>

Pica, R. (2010). *Moving and Learning Across the Curriculum: 315 Activities and Games to Make Learning Fun*. Boston: Allyn & Bacon.

Riswandi, F. N. (2021). *Improving Gross Motor Skills through the Development of a Circuit Play Model for Children Aged 5-6 Years*. Journal PG-PAUD Trunojoyo, 8(1), 66–78.

Riza, M., & Swaliana, A. (2018). *Detection of Children's Motor Competency Development at PAUD Nadila, Bebesen District, Central Aceh*. Jurnal As-Salam, 2(3), 42–51.

Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development (13th ed.)*. Jakarta: Erlangga.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Permainan sirkuit pintar efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Aktivitas dalam permainan ini, seperti melompat, berlari, dan berjalan berhasil memberikan stimulasi yang signifikan terhadap keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot anak
2. Peningkatan kemampuan motorik kasar dapat terlihat dari data sebelum dan sesudah pelaksanaan sirkuit pintar, di mana seluruh aspek motorik kasar menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Dengan demikian, permainan sirkuit pintar dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat untuk mendukung perkembangan motorik kasar anak usia dini.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dari Kesimpulan diatas bahwa melalui media permainan sirkuit pintar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di Ppt Bougenville Kecamatan Asemrowo Kota Surabaya, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Bagi Guru: Disarankan untuk mengintegrasikan permainan sirkuit pintar ke dalam kurikulum harian, dengan variasi aktivitas yang lebih kreatif sesuai kebutuhan perkembangan anak.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan durasi yang lebih panjang untuk mengamati dampak jangka panjang dari permainan sirkuit pintar terhadap motorik kasar anak. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan jumlah sampel yang lebih besar atau di lokasi yang berbeda untuk mendapatkan hasil yang lebih general.

3. Bagi Orang Tua: Penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung anak untuk aktif bergerak, baik di dalam rumah maupun di luar rumah, sebagai bagian dari stimulasi motorik yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Aneka, A. (2023). *Development of Gross Motor Skills in Early Childhood Using Educational Play Media at TK Pertiwi Rajabasa Lama 1*. Al Mumtaz: Journal of Education and Religious Social Studies, 2(2), 50–65.

Amriani, S., R. (2024). *Utilization of the "Let's Move" Educational Game Media Based on the Wordwall*

- Sugiyanto. (2007). *Development of Gross Motor Skills in Early Childhood through Traditional Games*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Basic Concepts of Early Childhood Education*. Jakarta: PT Indeks.
- Sutjiono, A. (2005). *Development of Motor Skills in Early Childhood*. Jakarta: Ministry of National Education.
- Widodo, S., & Wahyudi, D. (2010). *Methods for Developing Motor Skills in Early Childhood*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Firdayantie, A., & Adhe, K. R. *The Effect of Modified Traditional Engklek Games on Balance in Children Aged 5–6 Years*. *ejournal.unesa.ac.id*.
- Adhe, K. R., Al Ardha, M. A., Yang, C. B., Bikalawan, S. S., Putro, A. B., Herawati, H., & Herista, S. V. W. (2024). *The Implementation of Augmented Reality to Develop Early Childhood Students' Gross Motoric Skill: A Systematic Review*. *Retos: New Trends in Physical Education, Sport and Recreation*, (61), 1091–1100.
- Azizah, F. N., & Adhe, K. R. (2019). *The Effect of Modified Balance Beam on Movement Balance in Children Aged 4–5 Years*. *Jurnal PAUD Teratai*, 8(03), 1–6.
- Adhe, K. R., Ristanto, K. O., Malaikosa, Y. M. L., Ningrum, M. A., Fairuzillah, M. N., & Elfahmi, F. K. (2025). *Introduction to Petanque Sports to Improve Basic Manipulative Movement Skills of Early Childhood*. *PROFICIO*, 6(1), 911–915.
- Fajriyah, S., Adhe, K. R., Widayanti, M. D., & Maulidiyah, E. C. (2023). *Development of Anove Sensory Path Game to Improve Locomotor Movement Skills in Children Aged 4–5 Years*. *JECER (Journal of Early Childhood Education and Research)*, 4(1), 29–43.
- Firdayantie, A., & Adhe, K. R. *The Effect of Modified Traditional Engklek Games on Balance in Children Aged 5–6 Years*.
- Prabayanti, H. R., Adhe, K. R., & Ramadoni, Y. (2021, December). *The Relationship of Online Learning Motivation among Middle School Students through TikTok Social Media Consumption Patterns as an Alternative Learning Method*. In *Proceedings of Annual Conference on Islamic Educational Management* (pp. 710–716).



