

**EFEKTIFITAS BERMAIN HULAHOP TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH
KOTA PARIAMAN**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**RIZQA UKHTIA MW
NIM : 2013/1305256**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

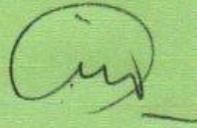
Judul : Efektifitas Bermain Hulahop terhadap Perkembangan Motorik Kasar anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman.

Nama : Rizqa Uhktia Mw
NIM : 2013/1305256
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 April 2017

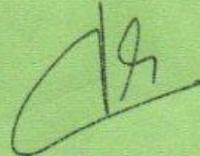
Mengetahui :

Pembimbing I



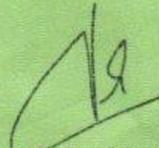
Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

Pembimbing II



Dra. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

Mengetahui
Ketua Jurusan :



Dra. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

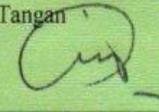
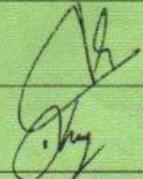
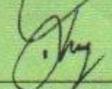
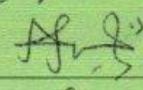
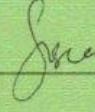
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Efektifitas Bermain Hulahop terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman

Nama : Rizqa Ukhtia Mw
NIM/BP : 1305256 /2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 18 April 2017

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Yulsyofriend, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Rismareni Pransiska, SS. M.Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Rizqa Ukhtia Mw
NIM : 1305256
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Efektifitas Bermain Hulahop terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikiti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Penulis



Rizqa Ukhtia Mw

ABSTRAK

Rizqa Ukhtia Mw. 2017. Efektifitas Bermain Hulahop terhadap Perkembangan Motorik Kasar anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini diawali dengan kegiatan *outdoor* bermain hulahop yang masih jarang digunakan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Selama ini permainan yang digunakan untuk pengembangan motorik kasar anak adalah berupa ayunan, plosotan, kincir putar dan bola dunia. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain hulahop pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasy Experiment*. Populasi penelitian adalah seluruh murid di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman, dan teknik pengambilan sampelnya *Cluster sampling*, yaitu kelas B1 dan kelas B2 masing-masingnya berjumlah 14 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 4 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 87,05 dan SD sebesar 6,87 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 80,8 dan SD sebesar 6,46. Pada pengujian hipotesis diperoleh **t_{hitung} sebesar 2,390 dan t_{tabel} sebesar 2,056 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 26$. Maka dapat disimpulkan bahwa bermain hulahop efektif terhadap perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman.**

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektifitas Bermain Hulahop terhadap Perkembangan Motorik Kasar anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman”**.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNP. Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku Pembimbing I, yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan keyakinan serta motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan anak Usia ini sekaligus Pembimbing II, yang telah membimbing dan memberikan keyakinan serta motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd sebagai dosen penguji 1 yang telah menyediakan waktu untuk memberi kritik serta saran kepada penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Nurhafizah, M.Pd sebagai dosen penguji II yang telah menyediakan waktu untuk memberikan kritik serta saran kepada penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Rismareni Pransiska, SS. M.Pd sebagai dosen penguji III yang telah menyediakan waktu untuk memberikan kritik serta saran kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Syahrul Ismet, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
8. Ibu Melui, S. Pd selaku kepala sekolah TK Aisyiyah Kota Pariaman.
9. Tata usaha PG-PAUD FIP UNP yang telah membantu administrasi peneliti sampai saat ini.
10. Bapak Mawardi dan ibu Syamsuarmi selaku orang tua tercinta serta seluruh keluarga yang telah memberi dukungan moril dan materil kepada peneliti sampai saat ini.
11. Rekan-rekan seperjuangan yang telah memberi masukan, semangat, inspirasi dan motivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, 18 April 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Konsep Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini	10
c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	11
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	12
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	12
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	13
c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	14
3. Konsep Bermain	15
a. Pengertian Bermain	15
b. Tujuan dan Manfaat Bermain	16
c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini	18
4. Konsep Bermain Hulahop	19
a. Pengertian Hulahop	19
b. Karakteristik Bermain Hulahop	19
c. Keunggulan Hulahop	21
d. Pentingnya Hulahop dan Alasan Memilih Hulahop.....	22
e. Proses Bermain Hulahop di TK	23
5. Konsep Kemampuan Motorik Kasar	26
a. Definisi Motorik Kasar	26
b. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini	27
c. Sasaran Perkembangan Motorik	28
d. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar anak usia 5-6 tahun.....	31

e. Komponen Kebugaran Jasmani yang berhubungan dengan Kemampuan Motorik Kasar	32
B. Penelitian Yang Relevan	36
C. Kerangka Konseptual	37
D. Hipotesis	37
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	41
C. Populasi Dan Sampel	41
1. Populasi	41
2. Sampel	42
D. Variabel dan Data	42
1. Variabel	42
2. Data	43
E. Definisi Operasional	43
F. Instrumen	44
1. Kisi-kisi Instrumen	45
2. Teknik Penilaian	52
3. Analisis Instrumen	54
a. Validitas	54
b. Reabilitas	56
G. Teknik Pengumpulan Data	57
H. Teknik Analisis Data	57
I. Uji Persyaratan Analisis	58
1. Uji Normalitas	58
2. Uji Homogenitas	60
3. Uji Hipotesis	61
J. Prosedur Penelitian	62
1. Tahap Persiapan	62
2. Tahap Pelaksanaan	62
3. Tahap Penyelesaian	62
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	63
A. Deskripsi Data	63
1. Deskripsi Data Hasil <i>Pre-test</i>	63
2. Deskripsi Data Hasil <i>Post-test</i>	70
B. Analisis Data.....	75
1. Analisis Data <i>Pre-tes</i>	75
2. Analisis Data <i>Post-test</i>	79
C. Pembahasan.....	85
BAB V. PENUTUP.....	89
A. Simpulan	89
B. Implikasi.....	89
C. Saran	90

DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.	Rancangan Penelitian40
Tabel 2.	Jumlah Anak Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman41
Tabel 3.	Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar47
Tabel 4.	Instrumen Pernyataan.....48
Tabel 5.	Rubrik Penilaian Kemampuan Motorik Kasar50
Tabel 6.	Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Kasar53
Tabel 7.	Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Motorik Kasar pada Anak55
Tabel 8.	Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlet.....60
Tabel 9.	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Motorik kasar Anak kelas Eksperimen pada Anak kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman65
Tabel 10.	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Motorik kasar Anak Kelas Kontrol pada kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman.....67
Tabel 11.	Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol68
Tabel 12.	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelas Eksperimen pada kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman70
Tabel 13.	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Motorik kasar Anak di Kelas Kontrol pada kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman72
Tabel 14.	Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Motorik kasar Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol74
Tabel 15.	Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Pre-test</i>)76
Tabel 16.	Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Pre-test</i>)77
Tabel 17.	Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Pre-test</i>)78
Tabel 18.	Hasil Perhitungan Pengujian dengan <i>t-test</i>79
Tabel 19.	Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Post-test</i>).....80
Tabel 20.	Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Post-test</i>)81
Tabel 21.	Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (<i>Post-test</i>)81
Tabel 22.	Hasil Perhitungan Pengujian dengan <i>t-test</i>82
Tabel 23.	Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-test</i> dan Nilai <i>Post-test</i>83

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.	Guru menjelaskan alat yang digunakan selama proses belajar berlangsung seperti : Hulahop.....142
Gambar 2.	Sebelum memulai kegiatan Guru menjelaskan peraturan dalam permainan pembelajaran Hulahop.142
Gambar 3.	Sebelum memulai kegiatan Guru menjelaskan cara bermain Permainan Hulahop143
Gambar 4.	Anak mulai melakukan Permainan Hulahop berjalan dari satu Hulahop ke Hulahop lainnya yang di tata di lantai.....143
Gambar 5.	Anak melakukan Permainan Hulahop meloncat dengan dua kaki dari satu Hulahop ke Hulahop lainnya yang di tata di lantai.....144
Gambar 6.	Anak melakukan Permainan Hulahop merangkak memasuki Hulahop secara bergiliran144
Gambar 7.	Anak melakukan Permainan Hulahop memutar Hulahop di pinggang secara bergiliran dengan durasi masing-masing ± 1 menit145
Gambar 8.	Guru menjelaskan kegunaan dari masing-masing alat yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran permainan Hulahop170
Gambar 9.	Guru menjelaskan peraturan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran pada Permainan Hulahop.170
Gambar 10.	Guru menjelaskan cara bermain sebelum melakukan kegiatan Pembelajaran pada Permainan Hulahop171
Gambar 11.	Anak mulai melakukan Permainan Hulahop berjalan dari satu Hulahop ke Hulahop lainnya yang di tata di lantai171
Gambar 12.	Anak melakukan Permainan Hulahop meloncat dengan dua kaki dari satu Hulahop ke Hulahop lainnya yang di tata di lantai lainnya172
Gambar 13.	Anak melakukan Permainan Hulahop merangkak memasuki Hulahop secara bergiliran172
Gambar 14.	Anak melakukan Permainan memutar Hulahop di pinggang secara bergiliran dengan durasi masing-masing ± 1 menit173
Gambar 15.	Guru menjelaskan kegunaan dari masing-masing alat yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran permainan Tali karet gelang174
Gambar 16.	Guru menjelaskan peraturan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran pada Permainan Tali karet gelang.174
Gambar 17.	Guru menjelaskan cara bermain sebelum melakukan kegiatan Pembelajaran pada Permainan Tali Karet Gelang.175
Gambar 18.	Anak mulai melakukan Permainan Tali karet gelang berjalan dari satu Tali Karet Gelang ke Tali karet gelang lainnya yang di tata di lantai175

Gambar 19.	Anak melakukan Permainan Tali karet gelang meloncat dengan dua kaki dari satu tali yang ke Tali karet gelang lainnya di tata di lantai	176
Gambar 20.	Anak melakukan Permainan Tali karet gelang merangkak melewati tali karet gelang secara bergiliran.	176
Gambar 21.	Anak melakukan Permainan Tali karet gelang meloncati rintangan tali karet gelang dari ujung mata kaki berlanjut sampai ke lutut anak	177
Gambar 22.	Tampak Depan Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman	178
Gambar 23.	Halaman Bermain Taman Kanak-kanak Aisyiyah kota Pariaman	178

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1.	Data nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	66
Grafik 2.	Data nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	68
Grafik 3.	Data Perbandingan hasil <i>Pre-test</i> kemampuan Motorik Kasar Anak kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	69
Grafik 4.	Data Nilai <i>Post-test</i> Eksperimen	71
Grafik 5.	Data nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	73
Grafik 6.	Data Perbandingan hasil <i>Post-test</i> kemampuan Motorik Kasar Anak kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	75
Grafik 7.	Data Perbandingan hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	84

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 1.	Kerangka Konseptual	37
----------	---------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1.	Rancangan Program Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kota Pariaman Kelas Eksperimen.....	94
Lampiran 2.	Rancangan Program Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kota Pariaman Kelas Kontrol	109
Lampiran 3.	Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar	124
Lampiran 4.	Instrumen Pernyataan Di Kelas Eksperimen	125
Lampiran 5.	Instrumen Pernyataan Di Kelas Kontrol	126
Lampiran 6.	Rubrik Penilaian Kemampuan Motorik Kasar	127
Lampiran 7.	Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validasi Item	129
Lampiran 8.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1	130
Lampiran 9.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2	132
Lampiran 10.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3	134
Lampiran 11.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4	136
Lampiran 12.	Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Motorik Kasar Anak	138
Lampiran 13.	Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas	139
Lampiran 14.	Perhitungan Mencari Reliabilitas dengan Rumus Alpha	140
Lampiran 15.	Dokumentasi Validasi Data Di Taman Kanak-Kanak Bahari Pasir Jambak Kota Padang	142
Lampiran 16.	Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen (B1).....	146
Lampiran 17.	Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol (B2)	147
Lampiran 18.	Tabel Nilai <i>Pre-test</i> Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Eksperimen(B1) dan Kelompok Kontrol (B2) Berdasarkan Urutan Nilai Terkecil sampai Nilai Terbesar	148
Lampiran 19.	Perhitungan <i>Pre-test</i> Mean dan Varians Skor Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Eksperimen (B1) di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman	149
Lampiran 20.	Perhitungan <i>Pre-test</i> Mean dan Varians Skor Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Kontrol (B2) di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman	151
Lampiran 21.	Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Pre-test</i> Anak pada Kelompok Eksperimen (B1) di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman	153
Lampiran 22.	Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Kontrol B2 Taman Kanak-kanak Aisyiah Kota Pariaman	154
Lampiran 23.	Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-test</i> (Uji Barlet)	155
Lampiran 24.	Uji Hipotesis Nilai <i>Pre-test</i>	157
Lampiran 25.	Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen (B1)	158
Lampiran 26.	Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol (B2)	159
Lampiran 27.	Tabel Nilai <i>Post-test</i> Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Eksperimen(B1) dan Kelompok Kontrol (B2) Berdasarkan Urutan Nilai Terkecil sampai Nilai Terbesar	160
Lampiran 28.	Perhitungan <i>Post-test</i> Mean dan Varians Skor Kemampuan	

	Mototik Kasar Kelompok Eksperimen (B1) di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman	161
Lampiran 29.	Perhitungan <i>Post-test</i> Mean dan Varians Skor Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Kontrol (B2) di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kota Pariaman	163
Lampiran 30.	Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Post-test</i> Anak Pada Kelompok Eksperimen (B1) Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Kota Pariaman.	165
Lampiran 31.	Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Kontrol.	166
Lampiran 32.	Uji Homogenitas Nilai <i>Post-test</i> (Uji Barlet)	167
Lampiran 33.	Uji Hipotesis Nilai <i>Post-test</i>	169
Lampiran 34.	Dokumentasi Kelas Eksperimen (B1)	170
Lampiran 35.	Dokumentasi Kelas Kontrol (B2)	174
Lampiran 36.	Dokumentasi di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman ..	178

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang mendasar bagi kehidupan manusia. Proses pendidikan di Indonesia dikelompokkan menjadi 4, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk usia 0-6 tahun, Pendidikan Dasar untuk usia 7-15 tahun, Pendidikan Menengah untuk usia 16-18 tahun, dan Pendidikan Tinggi untuk usia 18 tahun keatas. Salah satu tahap pendidikan di Indonesia adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa,

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Merujuk dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan anak usia dini menekankan pada pemberian rangsangan pendidikan sebagai bekal kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut dengan upaya mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak usia dini. Pada umumnya aktivitas anak usia dini begitu aktif, maka masalah gerak dan belajar gerak menjadi sangat penting dan harus mendapat perhatian khusus. Penanaman gerak yang benar sangat penting, sebab akan sangat memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan anak (Samsudin, 2008: 1)

Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran di PAUD seharusnya mampu memfasilitasi anak untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

Program pendidikan di PAUD mengarah pada pengembangan semua aspek perkembangan yang mencakup: pengembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional dan moral agama. Merujuk dari apa yang telah dipaparkan di atas, salah satu lingkup perkembangan yang perlu distimulasi sejak dini adalah kemampuan motorik anak. Perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan gerakan jasmani yang melalui kegiatan pada pusat syaraf, dan otot yang saling terkoordinasi. Pada aspek perkembangan motorik anak usia dini masih dikerucutkan lagi menjadi motorik halus dan motorik kasar.

Peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 pasal 1 diantaranya dengan cara memanfaatkan alat permainan di luar kelas. Aktivitas bermain di luar kelas biasanya akan melibatkan aktivitas fisik seperti: melompat, meloncat, melempar, berlari atau bisa juga dengan merangkak. Bermain merupakan metode belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Menurut Tedjasaputra, 2001: 38 menyatakan bahwa kegiatan bermain dengan berbagai variasi mainan, anak dirangsang secara umum tahap perkembangan fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman pengindraan, keterampilan olah raga dan menari.

Biasanya aktivitas anak usia dini begitu aktif, maka masalah gerak dan belajar gerak menjadi sangat penting dan harus mendapat perhatian khusus. Agar dapat menstimulasi perkembangan motorik dengan maksimal, diperlukan banyaknya kesempatan untuk pengembangan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, melempar, mendorong, dan menarik (Sumantri, 2005: 4). Sesuai dengan pendapat di atas dapat disimpulkan begitu pentingnya penerapan pembelajaran motorik kasar anak usia dini untuk mengoptimalkan pertumbuhan anak. Penanaman motorik yang benar pengembangan yang optimal merupakan salah satu tugas dan fungsi utama pendidik anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti yang dilakukan peneliti di TK Aisyiyah khususnya pengamatan dalam perkembangan kemampuan motorik kasar anak-anak masih mengalami hambatan. Dalam aktivitas fisik terdapat anak yang aktif namun, ada juga beberapa anak yang cenderung pasif. Saat proses pembelajaran berlangsung sering ditemukan anak yang mengantuk dan terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada saat dilakukan permainan tradisional *outdoor* permainan Kucing dan Tikus bersama guru, gerak 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 menerobos rintangan tangan pada permainan Kucing dan Tikus anak-anak masih mengalami kesulitan. Hal ini mencerminkan bahwa menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar anak masih belum

berkembang dengan optimal. Setelah permainan selesai dan berlanjut ke pembelajaran di dalam kelas ada beberapa anak yang terlihat kelelahan, terlihat kurang bersemangat dan menyenderkan kepala di meja saat melakukan kegiatan belajar di dalam kelas.

Pada proses pembelajaran di TK Aisyiyah guru kurang melibatkan aktivitas fisik anak. Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sebatas tanya jawab dan pengerjaan Lembar Kerja Anak (LKA). Selain itu, kegiatan bermain yang menggunakan gerak fisik anak masih jarang dilakukan sehingga stimulasi gerak anak masih kurang. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan anak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya anak usia dini memiliki rentang konsentrasi yang pendek sehingga anak mudah bosan dengan rutinitas yang kurang bervariasi. Untuk dapat menarik minat anak pada kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan hal ini dapat dilakukan dengan kegiatan bermain sebagai sarana belajar bagi anak.

Dilihat dari segi sarana dan prasarana yang ada di TK Aisyiyah memang masih terbatas. Alat permainan *outdoor* yang ada berupa ayunan, plosotan, kincir putar dan bola dunia. Sedangkan untuk alat permainan seperti; bola, tali, bola besar, bola kecil, tongkat dan simpai atau Hulahop di TK Aisyiyah belum tersedia. Ketersediaan alat-alat tersebut sebenarnya mampu dimanfaatkan dalam aktivitas *outdoor* untuk memfasilitasi anak dalam mengoptimalkan perkembangan gerak fisik.

Untuk memperkuat hasil observasi peneliti melakukan wawancara dengan guru. Guru di TK Aisyiyah mengungkapkan bahwa anak-anak memang memiliki karakteristik yang bermacam-macam, ada anak yang aktif bergerak namun tidak sedikit juga anak yang pendiam dan tidak banyak bergerak serta terlihat kurang bersemangat. Guru menyadari bahwa kegiatan *outdoor* di TK Aisyiyah memang jarang dilakukan. Guru juga menjelaskan bahwa dulu di TK Aisyiyah pernah dilakukan kegiatan senam irama yang dilakukan pada hari Jum'at, namun saat masuk pada kegiatan pembelajaran di kelas justru anak terlihat kelelahan dan kondisi kelas tidak kondusif, sehingga kegiatan senam irama jarang sekali dilakukan di TK tersebut. Merujuk dari berbagai permasalahan tersebut dipandang perlu untuk diberikan perlakuan agar kemampuan motorik kasar anak di TK Aisyiyah dapat berkembang optimal.

Pelaksanaan pembelajaran terutama dengan alat dapat membantu mengembangkan motorik kasar anak melalui beberapa media, diantaranya bola, simpai atau hulahop, tali, cones, tongkat, dll. Sarana tersebut menjadi alat untuk memunculkan motorik yang mereka miliki. Dalam penelitian ini dipilih hulahop sebagai sarana pengembangan motorik anak. Hulahop 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 (Faruq, 2009: 2). Merujuk dari pengertian hulahop di atas peneliti mencoba untuk

mengenalkan anak dengan media hulahop. Saat peneliti menggunakan media hulahop pada pembelajaran di TK Aisyiyah anak-anak terlihat tertarik dengan media yang digunakan karena sebelumnya anak belum pernah bermain dengan media tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah Penelitian dengan judul “Efektifitas Bermain Hulahop terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Aisyiyah Kota Pariaman” Jika metode bermain melalui permainan *outdoor* sederhana diterapkan dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Aisyiyah Kota Pariaman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak belum optimal.
2. Sarana dan prasarana untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak masih terbatas.
3. Kurang bervariasinya permainan yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu Efektifitas Bermain Hulahop terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Aisyiyah Kota Pariaman.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batas masalah, maka peneliti merumuskan masalah yaitu seberapa efektifitaskah Bermain Hulahop terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Aisyiyah Kota Pariaman.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektifitas kemampuan motorik kasar melalui Bermain Hulahop pada anak di TK Aisyiyah Kota Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran guna mengembangkan pengetahuan tentang bagaimana proses pembelajaran dengan bermain Hulahop untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain.

b. Bagi guru

Guru dapat mengetahui dan mengevaluasi peningkatan dari bermain Hulahop sebagai media meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak.

c. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengembangkan ilmu yang didapat dari perkuliahan dan mengaplikasikannya pada anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

d. Lembaga Pendidikan

Dapat sebagai salah satu contoh pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah dan dimasukkan dalam kurikulum sekolah.

e. Peneliti Lain

Sebagai pengembang wawasan untuk melahirkan ide-ide baru atau karya inovatif dalam rangka pengembangan motorik kasar anak usia dini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Usia dini ialah usia penentu bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menyatakan yang disebut “Anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai usia enam tahun.” Sedangkan NAEYC (*National Assosiation for the Education of Young Children*) dalam Suryana (2013: 28) menyatakan “Anak usia dini ialah perkembangan yang terjadi pada 8 tahun pertama kehidupan anak.”

Menurut Mulyasa (2012: 16) menyatakan “Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.”

Menurut Yulsyofriend (2013: 1) Menyatakan bahwa “Anak usia dini adalah 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”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini ialah individu unik yang berada pada rentang usia 0–8 tahun yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga perlu mengembangkan

seluruh aspek perkembangan untuk kehidupan anak selanjutnya yang lebih baik.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakter yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakter yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun berikut beberapa karakter dari anak usia dini menurut beberapa ahli sebagai berikut:

Menurut Suryana (2013: 32-33) menyatakan bahwa “Karakteristik anak usia dini yaitu, 1. Anak bersifat egosentris; 2. anak memiliki rasa ingin tahu; 3. anak bersifat unik; 4. anak kaya imajinasi dan fantasi; 5. anak memiliki daya konsentrasi yang pendek”

Menurut Mulyanti (2013: 2-3) menyatakan bahwa “Karakteristik anak usia dini yaitu 1. Usia kelompok; 2. Usia menjelajah; 3. Usia bertanya; 4. Usia meniru; 5. Usia kreatif. Awal masa kanak-kanak baik di rumah atau di lingkungan prasekolah merupakan masa persiapan bagi anak.”

Dari karakteristik dapat dilihat bahwa anak usia dini memiliki keunikan yang tidak dimiliki oleh anak rentang usia delapan tahun. Yang artinya harus dapat mengetahui dan mengidentifikasi karakter dari anak usia dini. Agar bisa menumbuh kembang anak sesuai tahapan perkembangan mereka.

c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Pada pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini terdapat aspek-aspek perkembangan yang perlu diperhatikan oleh semua kalangan yang terlibat. Menurut Jahja (2011: 169-172) menyatakan bahwa “Aspek perkembangan pada masa anak-anak adalah fisik, psikologi, motorik, perkembangan bicara, perkembangan emosi, perkembangan kognitif, dan perkembangan moral. Aspek perkembangan anak sangat beragam, banyak aspek-aspek perkembangan yang akan berkembang pada diri anak usia dini.”

Menurut Sumanto (2013: 27) menyatakan bahwa “Ada beberapa perubahan pada aspek-aspek perkembangan anak yaitu fisik (motorik), emosi, kognisi, psikoseksual, psikososial, dan moral. Perkembangan tiap aspek berjalan secara bersamaan dengan harmonis mengikuti irama perkembangan individu.”

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pada anak usia dini terdapat berbagai aspek-aspek perkembangan yang perlu diperhatikan dan yang sangat penting bagi kelangsungan perkembangan anak pada masa selanjutnya antara lain yaitu, kognitif, sosial emosional, fisik-motorik, kesadaran personal, dan psikoseksual. Dari semua aspek tersebut harus dapat diperhatikan, dikarenakan aspek satu dapat mempengaruhi aspek lainnya.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Undang-undang Republik Indonesia, Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini disingkat (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut Suyadi (2013: 32) menyatakan “Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini (PAUD) ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau penekanan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.”

Menurut Trianto (2011: 24) menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah masa dimana usia yang sangat baik dalam mengembangkan seluruh

potensi yang dimiliki oleh anak. Sampai dengan usia enam tahun, anak dapat menyerap semua ilmu yang ada disekitarnya dalam rangka untuk proses pembelajarannya. Untuk menuju ke jenjang pendidikan berikutnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum, “Tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.” (Suyadi 2013: 24).

Menurut Ma'mur (2009: 65-66) menyatakan Tujuan pendidikan anak usia dini secara spesifik terbagi dua yaitu : Tujuan utama yaitu untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar dan mengarungi kehidupan dimasa dewasa kedua, tujuan penyerta adalah untuk membantu menyiapkan anak untuk mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Menurut UNESCO dalam Suyadi (2014: 24) Tujuan PAUD antara lain:

1. PAUD bertujuan untuk membangun pondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan lebih tinggi, menurunkan angka mengulang kelas dan angka putus sekolah;
2. PAUD menanamkan investasi SDM yang menguntungkan baik

bagi keluarga, bangsa, negara, maupun agama; 3. PAUD bertujuan untuk menghentikan roda kemiskinan; 4. PAUD bertujuan turut serta aktif menjaga dan melindungi hak asasi setiap anak untuk memperoleh pendidikan yang dijamin oleh undang-undang.

Tujuan PAUD menurut UNESCO adalah supaya dapat membangun pondasi awal dalam menyelesaikan pendidikan, menanamkan investasi SDM, menghentikan roda kemiskinan dan memperoleh pendidikan yang dijamin oleh undang-undang.

Jadi tujuan dari pendidikan itu sendiri adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan anak, memberikan stimulasi, dan rangsangan untuk tumbuh kembang anak. Dalam rangka menjaga dan melindungi setiap anak dalam memperoleh pendidikan yang dijamin oleh undang-undang.

c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Perkembangan individu berlangsung sepanjang hayat, dimulai sejak masa pertemuan sel ayah dengan ibu (masa konsepsi) dan berakhir pada saat kematiannya. Perkembangan individu bersifat dinamis, perubahannya kadang-kadang lambat, tetapi bisa juga cepat berkenaan dengan salah satu aspek atau beberapa aspek perkembangan.

Perkembangan tiap individu juga tidak selalu seragam. Satu sama lain berbeda baik dalam tempo perkembangan maupun kualitasnya. Hal ini yang menunjukkan manusia itu bersifat unik dan berbeda satu sama lainnya.

Menurut Sudarna (2014: 2) menyatakan bahwa penyelenggaraan pembelajaran berbasis perkembangan mempunyai sejumlah prinsip yang harus diperhatikan:

1. Setiap aspek perkembangan anak saling terkait, artinya perkembangan dalam satu aspek dapat membatasi atau memudahkan perkembangan kemampuan yang lain;
2. Perkembangan terjadi relatif dalam urutan yang teratur;
3. Perkembangan anak adalah hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan baik. Lingkungan fisik maupun lingkungan sosial;
4. Atas dasar itu maka pendidik disamping menyediakan lingkungan yang sehat, aman, dan menyediakan makanan dengan gizi yang baik.

Prinsip pendidikan anak usia dini yang harus di perhatikan menurut Sudarna (2014: 2) adalah perkembangan dalam satu aspek dapat membatasi, perkembangan terjadi relatif, dan perkembangan merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis.

Disimpulkan bahwa prinsip dari perkembangan individu anak usia dini tidak seragam satu sama lainnya. Terkadang lebih cepat atau lambat, anak juga belajar dari hal disekitarnya mulai dari yang sederhana sampai kepada yang konkrit.

3. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain bagi anak adalah filsafat Yunani yang bernama Plato. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Bermain (*play*) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir Santrock dalam Suryana 2013: 138).

Menurut Triharso (2013: 1) “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan alat atau mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberi informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak”.

Tedjasaputra (2001: 52-63) menyatakan bahwa “Ada dua macam kegiatan bermain yaitu bermain aktif dan pasif. Dalam bermain aktif kesenangan dimunculkan oleh kegiatan yang dilakukan anak, sedangkan dalam bermain pasif atau sering disebut juga hiburan adalah kesenangan yang diperoleh dari kegiatan orang lain atau melihat sesuatu yang menyenangkan. Selain itu, menurut Catron dan Allen dalam Sujiono dan Sujiono (2010: 35) yang mengemukakan bahwa “Bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan”.

Sesuai dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menimbulkan kesenangan dan dilakukan secara sukarela tanpa ada paksaan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

b. Tujuan dan Manfaat Bermain

Dengan bermain anak dapat terangsang emosinya, sosialnya, daya pikirnya, fantasi dan imajinasinya. Semakin besar fantasi dan imajinasinya, anak akan semakin lama dalam menekuni sebuah permainan serta semakin menarik baginya. Anak usia dini tidak bisa jika harus berlama-lama duduk di ruang kelas, mereka butuh bergerak dan bermain. Oleh karena itu, dibutuhkan metode bermain dalam

pembelajaran, hal ini dimaksudkan untuk mengurangi kejenuhan anak saat belajar di kelas karena bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kesenangan serta kepuasan.

Triharso (2013: 13) menyatakan bahwa “Kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang dia miliki. Hal tersebut membantu pembentukan konsep diri yang positif dalam diri anak, anak mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena merasa memiliki kompetensi tertentu”.

Tedjasaputra (2001: 39-50) mengungkapkan bahwa bermain memiliki manfaat positif bagi anak, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat untuk perkembangan aspek fisik;
2. Manfaat untuk perkembangan aspek motorik halus dan kasar;
3. Manfaat untuk perkembangan aspek sosial;
4. Manfaat untuk perkembangan aspek emosi dan kepribadian;
5. Manfaat untuk mengasah ketajaman pengindraan;
6. Mengembangkan keterampilan olah raga dan menari;
7. Pemanfaatan bermain sebagai media terapi

Jadi bermain menurut Tedjasaputra (2011: 39-50) memiliki manfaat positif bagi anak yang dapat bermanfaat untuk perkembangan aspek motorik, aspek sosial, aspek emosi, aspek ketajaman pengindraan dan bermain merupakan sebagai media terapi.

Mengacu pada pembahasan tujuan dan manfaat bermain di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain dapat bermanfaat bagi anak Taman Kanak-kanak untuk mencari pengalaman melalui sesuatu dari apa

yang ada di lingkungannya, mengembangkan aspek motorik halus dan kasar, melatih kerjasama, mengembangkan kecakapan hidup, membangun fantasi dan imajinasi, santai, serta melatih kreativitas berpikir dan berbuat anak. Pengalaman melalui bermain itulah yang akan mendorong anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, berinisiatif, dan berkreasi.

c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini berbeda dengan karakteristik orang dewasa begitu juga bermain pada anak-anak berbeda dengan karakteristik bermain orang dewasa. Smith, Garvey, Rubin, Fein, dan Vandenberg mengemukakan karakteristik bermain anak usia dini (Ismail, 2012: 31) meliputi :

1. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik;
2. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosional yang positif;
3. Adanya *fleksibilitas* yang ditandai dengan mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas kepada aktivitas lainnya;
4. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dari pada hasil;
5. Bebaskan anak memilih;
6. Mempunyai kualitas pura-pura.

Jadi, karakteristik bermain anak usia dini menurut Ismail (2012: 31) adalah anak bermain berdasarkan motivasi intrinsik, kegiatan diwarnai oleh emosional positif, kegiatan bersifat *fleksibilitas*, lebih menekankan pada proses yang berlangsung, anak bebas memilih dan mempunyai kualitas pura-pura.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain pada anak usia dini dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, adanya *fleksibilitas*,

diwarnai oleh emosional yang positif, lebih menekankan pada proses yang berlangsung dari pada hasil, serta bebas dan mempunyai kualitas pura-pura. Pada dasarnya karakteristik bermain anak usia dini lebih bersifat suka rela, tidak terikat oleh aturan dan sesuai minat anak.

4. Konsep Bermain Hulahop

a. Pengertian Hulahop

Menurut Faruq (2009: 2), “Hulahop 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”. Selanjutnya Faruq (2006: 33) menyatakan bahwa “Hulahop adalah suatu alat yang berbentuk bundar biasanya terbuat dari rotan atau besi, dengan diameter 80-90 cm, sedangkan diameter dari bahan rotan berukuran 12mm dengan berat sekitar 300 gram.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hulahop merupakan suatu alat yang berbentuk lingkaran yang terbuat dari kayu, rotan, besi atau plastik yang dapat digunakan untuk aktivitas gerak atau permainan individu maupun kelompok.

Bermain hulahop merupakan salah satu bentuk permainan kecil. Syarifuddin & Muhadi dalam Sumiarsih (2015: 28-29) mendefinisikan permainan kecil sebagai suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan tertentu, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alatnya

yang digunakan, ukuran lapangan, maupun waktu untuk melakukannya yang bisa disesuaikan dengan daerah masing-masing serta belum ada organisasi yang menaunginya.

Oleh karena itu, bentuk permainan dengan hulahop disini tidak ada aturan secara pasti dan bisa divariasikan sedemikian rupa dalam penerapan pembelajarannya. Dengan menggunakan media hulahop bentuk permainan divariasikan sedemikian rupa sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

b. Karakteristik Bermain Hulahop

Bermain hulahop yang akan digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar disini merupakan sebuah permainan individu. Karena anak-anak secara bergantian dalam melakukan kegiatan.

Menurut Faruq (2009: 2) Permainan hulahop divariasikan sedemikian rupa untuk mampu menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan kesegaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan motorik kasar. Aktivitas gerak dalam permainan hulahop tersebut meliputi: anak mampu berjalan dari satu hulahop ke hulahop lainnya yang di tata di lantai, anak mampu melompat dengan dua kaki dari satu hulahop ke hulahop lainnya yang di tata di lantai, anak mampu merangkak memasuki hulahop secara bergiliran, anak mampu memutarakan hulahop di pinggang secara bergiliran dengan durasi masing-masing ± 2 menit.

c. Keunggulan Hulahop

Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Keunggulan hulahop atau simpai menurut Faruq (2009: 2), adalah sebagai berikut:

1. Eksplorasi penggunaan alat seperti Hulahop atau simpai masih sedikit padahal dengan satu alat tersebut banyak aktivitas gerak yang dapat anak-anak lakukan dan kembangkan sehingga gerakan tubuh yang cerdas (*smart move*) bisa dilakukan dan ditunjukkan dengan performa (*performance*) yang optimal;
2. Penggunaan alat Hulahop atau simpai bisa digunakan di rumah maupun di sekolah dengan berbagai variasi aktivitas gerak yang menyenangkan bagi anak-anak;
3. Harga Hulahop atau simpai relatif murah dan mudah didapat di toko-toko olahraga;
4. Gerakan yang bervariasi dengan menggunakan Hulahop atau simpai akan menjadi bagian dari dunia bermain anak-anak sehingga mereka tidak bosan.

Jadi, hulahop memiliki beberapa keunggulan menurut Faruq (2009: 2) yaitu dengan satu alat tersebut dapat mengembangkan gerakan tubuh yang cerdas, bisa digunakan di mana saja, harga hulahop relatif murah.

Dengan penggunaan hulahop dapat melatih anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar. Jika komponen tersebut bermasalah hal-hal yang nantinya akan terjadi pada anak seperti mudah lelah dalam beraktivitas fisik, sulit berkonsentrasi, cenderung menghindari tugas-tugas yang melibatkan konsentrasi dan aktivitas yang melibatkan kemampuan mental seperti memasang *puzzle*, tidak mau mendengarkan saat guru bercerita (anak justru asyik kemana-mana), dan sebagainya Maimunah dalam Sumiarsih (2015: 30). Oleh karena itu, dengan

keunggulan-keunggulan yang telah disampaikan di atas penggunaan hulahop ini diharapkan efektif untuk dijadikan sebagai media dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

d. Pentingnya Hulahop dan Alasan Memilih Bermain Hulahop

Banyak sekali media yang dapat dimanfaatkan dalam proses bermain *outdoor* di TK, seperti: bola kecil, bola besar, tali temali, tongkat dan simpai atau hulahop. Media-media permainan tersebut memiliki karakteristik masing-masing. Dalam memilih media bermain seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan dan kegiatan yang akan dilakukan. Menurut Faruq (2009: 4), beberapa alasan mendasar mengapa hulahop bisa dianggap penting untuk pengembangan kekayaan pengalaman gerak dan mengembangkan kecerdasan gerak (*smart move*) antara lain:

1. Dengan satu media hulahop bisa memperoleh beragam aktivitas gerak yang menyenangkan bagi anak-anak; 2. Sangat mudah, praktis, dan aman penggunaannya; 3. Mempunyai tingkat keselamatan yang relatif lebih aman bagi anak-anak; 4. Dapat dikembangkan dengan berbagai macam aktivitas gerak yang tidak hanya untuk individu, berpasangan tetapi juga berkelompok; 5. Mudah digunakan dan sekaligus dapat mengembangkan berbagai macam gerakan-gerakan yang kreatif sehingga ikut membantu mengembangkan kreativitas anak; 6. Bisa digunakan di berbagai tempat dimana saja tergantung dari jenis kegiatan yang diinginkan.

Jadi, alasan memilih hulahop Menurut Faruq (2009: 4) karena dengan satu media dapat memperoleh beragam aktivitas gerak, penggunaannya mudah, keselamatan relatif aman, mudah digunakan, bisa digunakan diberbagai tempat.

Selain paparan di atas dengan menggunakan media Hulahop dirasa menarik untuk anak usia dini. Hal ini sesuai dengan hasil observasi pengenalan Hulahop pada usia TK. Kegiatan bermain dengan menggunakan hulahop pun dapat divariasikan agar anak tidak jenuh dengan permainan yang dimainkan. Selain itu, kegiatan bermain Hulahop diharapkan mampu berdampak positif bagi pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak dalam belajar. 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 (Faruq, 2009: 3).

Sesuai dengan yang sudah dipaparkan di atas pembelajaran dengan menggunakan media Hulahop diharapkan guru mampu menciptakan banyak kreasi gerak yang menyenangkan namun efektif untuk meningkatkan keterampilan gerak anak. Dengan kegiatan bermain yang bervariasi diharapkan anak menjadi tidak jenuh dan tidak bosan pada saat belajar sambil bermain.

e. Proses Bermain Hulahop di TK

Soemiarti mengungkapkan peran guru dalam bermain yaitu sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai model, membuat perencanaan, dan melakukan evaluasi dalam Yus (2011: 137). Begitulah peran guru dalam kegiatan bermain dengan Hulahop yang

akan dilaksanakan di TK Aisyiyah. Ukuran Hulahop yang digunakan dalam kegiatan bermain Hulahop dalam penelitian ini berdiameter 60 cm, sesuai dengan ukuran untuk anak-anak. Kegiatan bermain Hulahop untuk meningkatkan motorik kasar adalah sebagai berikut:

1) Berjalan ke dalam setiap Hulahop.

Ada tiga buah Hulahop yang disiapkan di lapangan kemudian ditata dengan posisi lurus. Jarak antar Hulahop saling berdekatan dan kondisi setiap Hulahop dalam keadaan baik.

Anak berdiri di depan Hulahop dengan posisi sikap sempurna, kemudian langkahkan kaki dengan memasukkan kaki ke dalam setiap Hulahop pertama sampai ketiga. Persyaratan selama berjalan tidak boleh menyentuh Hulahop.

2) Melompat dengan 2 kaki ke dalam setiap Hulahop.

Beberapa Hulahop disiapkan, kemudian anak diajak bersama-sama untuk meletakkan beberapa Hulahop di lantai, sedangkan jumlah Hulahop yang diletakkan di atas lantai 3 buah Hulahop.

Apabila sudah tertata dengan baik, maka anak berdiri dalam keadaan sikap sempurna dengan keseimbangan yang baik kemudian mulai melakukan lompatan dengan kedua kaki tetap rapat ke dalam Hulahop. Bila sudah melompati satu Hulahop maka berhenti sejenak setelah kedua kaki mendarat di dalam Hulahop. Setelah

selesai maka lanjutkan untuk melakukan lompatan ke Hulahop berikutnya sampai pada semua Hulahop dilompati

3) Merangkak memasuki Hulahop secara bergiliran.

Beberapa Hulahop diletakkan dalam posisi berdiri dengan jarak masing-masing Hulahop 25 centimeter. Anak berdiri di depan Hulahop kemudian membungkukkan badan mengambil posisi merangkak.

Posisi anak sudah merangkak dan siap melewati Hulahop, fokus pandangan mata ke arah depan, gunakan kedua tangan sebagai penunpu badan.

4) Memutarkan Hulahop di pinggang.

Anak mengambil posisi berdiri sambil memegang Hulahop, setelah itu ambil posisi berdiri dengan kaki sedikit terbuka lebar sehingga keseimbangan badan bisa maksimal.

Pegang Hulahop kemudian masukkan ke dalam badan melalui kepala atau dari kaki sampai ke pinggang. Hulahop di pegang oleh kedua tangan di pinggang yang dilanjutkan dengan menggerakkan atau memutarkan Hulahop dari arah kanan ke kiri dengan bantuan tangan. Pada saat Hulahop sudah mulai berputar ikuti dengan gerakan goyangan pinggang dan pinggul yang membantu menggerakkan Hulahop berputar semakin cepat.

5. Konsep Kemampuan Motorik Kasar

a. Definisi Motorik Kasar

Pada dasarnya setiap anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Salah satu aspek perkembangan yang berkembang pesat pada usia dini adalah kemampuan motorik. Motorik adalah terjemahan dari kata “*motor*”. Muhibbin mengungkapkan *motor* adalah istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan/getah) (Samsudin, 2008: 10).

Menurut Sujiono dan sujiono (2010: 45) menyatakan bahwa “Kemampuan motorik kasar adalah aktivitas gerak tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti merayap, berguling, merangkak, duduk, berlari, berjalan, lari, lompat, dan berbagai aktivitas menendang serta melempar dan menangkap. Keterampilan motorik sebagai perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh (Sumantri, 2005 : 3)

Sesuai dengan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik merupakan kemampuan yang memerlukan koordinasi bagian tubuh dan otot-otot besar pada tubuh seseorang untuk menciptakan gerakan. Secara alamiah seiring dengan bertambahnya umur anak hingga dewasa akan diikuti dengan peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak.

b. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Menurut Aisyah (2015: 124) mendefinisikan perkembangan merupakan proses perubahan dalam pertumbuhan pada suatu waktu sebagai fungsi kematangan. Lebih jauh lagi Samudin (2005 : 8) perkembangan meliputi semua aspek dari perilaku manusia, dan sebagai hasil hanya dapat dipisahkan ke dalam periode usia. Dukungan pertumbuhan terhadap perkembangan sepanjang hidup merupakan sesuatu yang berarti.

Menurut Sumantri (2005: 47) Perkembangan motorik kasar adalah proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil ke arah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya ke arah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua. Corbin mengungkapkan kemampuan motorik anak merupakan sebuah perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik (Sumantri, 2005: 48). Oleh sebab itu, kemampuan gerak anak dimulai dari gerakan yang sederhana hingga kemampuan gerak yang kompleks, seperti: menendang, berlari dan berjalan.

Keterampilan motorik yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Menurut Samsudin (2008: 2),

terdapat hubungan yang saling memengaruhi antara kebugaran tubuh, keterampilan motorik, dan kontrol motorik, keterampilan motorik anak prasekolah tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik. Kontrol motorik anak tidak akan optimal tanpa kebugaran tubuh demikian juga kebugaran tubuh tidak akan optimal tanpa latihan fisik. Oleh sebab itu, latihan fisik bagi anak prasekolah sangat baik dilakukan demi terbentuknya keterampilan motorik yang optimal.

Merujuk dari definisi yang telah di paparkan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan motorik kasar haruslah di optimalkan sedini mungkin sebagai bekal keterampilan dalam melakukan gerakan sehari-hari. Kegiatan yang menyangkut perkembangan motorik anak sangat dianjurkan supaya fisik motorik anak mampu berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan usianya dan mempunyai kemampuan perkembangan gerak yang optimal.

c. **Sasaran Perkembangan Motorik**

Setiap perkembangan pada tingkatan usia anak mempunyai sasaran yang harus dicapai agar tumbuh kembang anak menjadi optimal. Berknaan dengan perkembangan motorik anak usia dini apabila anak kurang mendapat kesempatan dalam perkembangan motoriknya, maka pada tingkat perkembangan anak selanjutnya tidak akan optimal. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan perkembangan

motorik anak dibutuhkan pengalaman yang luas melalui kegiatan bermain. Adapun yang menjadi sasaran dalam perkembangan motorik pada anak usia dini menurut Samsudin (2008: 8) yaitu:

a) Pengayaan Motorik

Pengayaan motorik kasar adalah kemampuan anak TK beraktifitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak usia dini tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu: non-lokomotor, lokomotor, dan manipulatif, berikut uraiannya:

1. Kemampuan non-lokomotor yaitu dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai;
2. Kemampuan lokomotor yaitu digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti, lompat dan loncat;
3. Kemampuan manipulatif yaitu dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek.

Jadi, pengayaan motorik yaitu kemampuan non-lokomotor dilakukan di tempat, kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh, dan kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai objek.

Merujuk dari definisi yang telah di paparkan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu: kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, non-lokomotor dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang

memadai, dan kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek.

b) Kesadaran Motorik

Aktivitas gerak anak TK harus menyadari keberadaan dirinya dengan kondisi lingkungan. Anak harus memanfaatkan indera, mengontrol keseimbangan, mengenali ruang gerak, memahami bagian-bagian tubuh yang dapat digerakkan (Samsudin, 2008: 9). Untuk lebih rinci kesadaran gerak meliputi:

1. Panca indera merupakan alat yang digunakan untuk mengenali lingkungan di sekeliling anak TK sehingga dengan indera tersebut anak dapat berinteraksi;
2. Keseimbangan adalah suatu keadaan di mana tenaga yang berlawanan mampu menjaga pusat berat badan;
3. Ruang adalah kemampuan memahami ruang eksternal sekitar anak TK seperti lingkaran, segitiga, segiempat dan sebagainya;
4. Tubuh artinya kemampuan untuk mengetahui dan memahami nama dan fungsi macam-macam bagian tubuh yang melekat pada diri anak TK seperti kaki, tangan, mata, telinga dan sebagainya;
5. Waktu artinya kemampuan menduga waktu kedatangan didasarkan pada ciri kecepatan jalannya bola, berat dan jarak bola;
6. Arah artinya kemampuan memahami dan menerapkan konsep arah seperti atas, bawah, depan, belakang dan sebagainya.

Kesadaran motorik menurut samsudin (2008: 9) yaitu panca indera, keseimbangan, ruang, tubuh, waktu, arah yaitu digunakan untuk kemampuan memahami dan menerapkan arah.

Sesuai dengan yang sudah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa kesadaran gerak meliputi: panca indera,

keseimbangan, ruang, tubuh, waktu dan arah untuk memahami dan menerapkan konsep arah.

d. **Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar anak usia 5-6 tahun**

Usia Taman Kanak-kanak adalah usia pada rentang 5-6 tahun.

Menurut Dorothy E dalam Adi (2013: 213) menggolongkan kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun di jelaskan berikut :

1. Anak mulai dapat menghindari dan langkah kakinya bertambah;
2. Dapat berlari kencang, memulai, dan berhenti sesuka hati;
3. Dapat meloncat 10 kali atau lebih;
4. Dapat meloncat-loncat kecil, dan pada umur 6 tahun akan meloncat-loncat dengan bola kakinya;
5. Dapat melompat sambil menjangkau sesuatu dengan lengannya setinggi 5-7,5 cm;
6. Dapat berjalan maju 3,3 meter di atas balok selebar 7,5 cm dan mundur sejauh 2,4 m;
7. Dapat memanjat tangga tali atau tiang, anak mungkin berusaha naik pohon;
8. Mampu melakukan loncatan sejauh 38-45 cm, berlari sambil meloncat sejauh 70-88 cm, dan berlari melompat halangan sejauh 23 cm.

Karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun menurut Dorothy yaitu langkah kakinya bertambah, dapat berlari kencang, dapat meloncat 10 kali, dapat melompat sambil menjangkau, dapat berjalan maju, dan mampu melakukan loncatan sejauh 38-45 cm.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik keterampilan motorik kasar anak (kemampuan gerak dasar) pada anak usia 5-6 tahun, yaitu anak sudah mampu melakukan gerakan, berjalan, melompat, meloncat, berlari, menendang, melempar dan menangkap, menggelindingkan, memantul, memukul bola, memanjat tali, berjengket, menjaga keseimbangannya, dan gerakan lainnya yang

membutuhkan kemampuan otot-otot besar. Keterampilan motorik kasar anak usia dini 5-6 tahun yang akan di teliti adalah keterampilan motorik kasar anak dalam melakukan permainan dengan Hulahop yaitu berjalan, meloncat, merangkak, dan memainkan Hulahop di pinggang.

e. Komponen Kebugaran Jasmani yang berhubungan dengan Keterampilan Motorik Kasar

Mukholid (2007: 64), mendefinisikan kebugaran jasmani merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan kerja atau aktivitas, mempertinggi daya kerja dengan tanpa mengalami kelelahan yang berarti atau berlebihan. Sesuai dengan pendapat Samsudin (2008: 2), terdapat hubungan yang saling memengaruhi antara kebugaran tubuh, keterampilan motorik, dan kontrol motorik, keterampilan motorik anak prasekolah tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik. Kontrol motorik anak tidak akan optimal tanpa kebugaran tubuh demikian juga kebugaran tubuh tidak akan optimal tanpa latihan fisik. Oleh sebab itu, ketiga unsur tersebut saling mempengaruhi. Komponen kebugaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan, diperlukan oleh anak usia dini untuk menunjang kegiatan utama mereka, yaitu kegiatan belajar Mikdar dalam Sumiarsih (2015: 18). Komponen kebugaran jasmani meliputi: a) kecepatan, b) *power*, c) kelincahan, d) kekuatan, e) koordinasi, f) kelentukan, g) keseimbangan, h) reaksi, i) ketepatan, dan j) daya tahan.

a. Kecepatan

Menurut Richard dalam Fajarwati (2014: 12) Kecepatan dalam pembelajarn motorik diartikan sebagai kapasitas seseorang agar berhasil melakukan gerakan dalam beberapa pola dan dalam waktu yang sangat cepat.

b. Power

Menurut Richard dalam Fajarwati (2014: 12) *Power* adalah yang ada dalam tubuh anak dapat terlihat dari jumlah bgerakan yang dapat dilakukan oleh anak.

c. Kelincahan

Richard (dalam Fajarwati 2014: 12) yang mendefinisikan kelincahan (*agility*) sebagai kemampuan anak yang diaktifkan secara langsung akan memiliki pengalaman gerak yang baik dibandingkan dengan anak yang jarang bergerak.

d. Kekuatan

Richard dalam Fajarwati (2014: 11) mendefinisikan kekuatan merupakan salah satu unsur pokok dalam pembelajaran motorik, yang berhubungan dengan tenaga yang dikeluarkan anak untuk merespon gerak saat mereka menerima stimulasi dari luar.

e. Koordinasi

Richard dalam Fajarwati (2014: 13) mendefinisikan rangkaian daru suatu gerakan motorik kasar, pasti membutuhkan koordinasi dari setiap bagian-bagian tubuh anak, seperti saat

melompati simpai, dibutuhkan koordinasi antara mata dan kaki untuk melompati simpai tersebut.

f. Kelentukan

Menurut Mikdar dalam Sumiarsih (2015: 20), kelentukan adalah kemampuan sendi untuk melakukan gerakan dalam ruang sendi secara maksimal. Latihan pembentukan kelentukan terhadap tubuh, sangat erat kaitannya dengan gerak persendian. Oleh karena itu, latihan kelentukan sebenarnya adalah suatu bentuk latihan untuk memberikan kemungkinan kepada persendian agar dapat bergerak seluas-luasnya.

g. Keseimbangan

Mikdar dalam Sumiarsih (2015: 20), yang mendefinisikan keseimbangan sebagai kemampuan mempertahankan sikap dan posisi tubuh secara tepat dan saat berdiri diam (*static balance*) atau pada saat melakukan gerakan (*dynamic balance*). Pembentukan keseimbangan dapat diberikan mulai dari yang ringan dan yang sederhana dulu baru kepada yang lebih berat dan sukar.

h. Reaksi

Reaksi (*reaction*) adalah kemampuan seseorang untuk segera bertindak secepatnya dalam menanggapi rangsangan yang ditimbulkan lewat indera, syaraf atau feeling lainnya Sajoto dalam Sumiarsih (2015: 21), Reaksi akan menjadi demikian penting

apabila dikaitkan dengan model-model permainan yang dilakukan anak.

i. Ketepatan

Ketepatan (*accuracy*) adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran Sajoto dalam Sumiarsih (2015: 19), Ketepatan sebagai latihan motorik merupakan komponen kebugaran jasmani yang diperlukan dalam kegiatan sehari-hari. Ketepatan dapat berupa gerakan (*performance*) atau sebagai ketepatan hasil (*result*).

j. Daya tahan

Menurut Sajoto dalam Sumiarsih (2015: 21), daya tahan (*endurance*) terbagi menjadi dua macam yaitu:

1. Daya tahan umum (*general endurance*) adalah kemampuan seseorang dalam mempergunakan sistem jantung, paru-paru dan peredaran darahnya secara efektif dan efisien;
2. Daya tahan otot (*local endurance*) adalah kemampuan seseorang dalam mempergunakan ototnya untuk berkontraksi secara terus menerus dalam waktu yang relatif lama dengan beban tertentu.

Jadi, daya tahan umum menurut Satojo dalam Sumiarsih (2015: 21) ada dua yaitu daya tahan umum merupakan kemampuan seseorang dalam mempergunakan sistem jantung, dan daya tahan otot yaitu kemampuan seseorang dalam mempergunakan ototnya.

Berdasarkan uraian mengenai unsur pokok pembelajaran motorik di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak adalah berdasarkan komponen-komponen kemampuan

motorik tersebut. Namun, tidaklah berarti bahwa semua anak harus dapat mengembangkan secara keseluruhan komponen kemampuan motorik tersebut. Tiap orang mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam mendapatkan komponen-komponen kemampuan motorik. Bagaimanapun juga, faktor yang berasal dari dalam diri dan luar selalu mempunyai pengaruh.

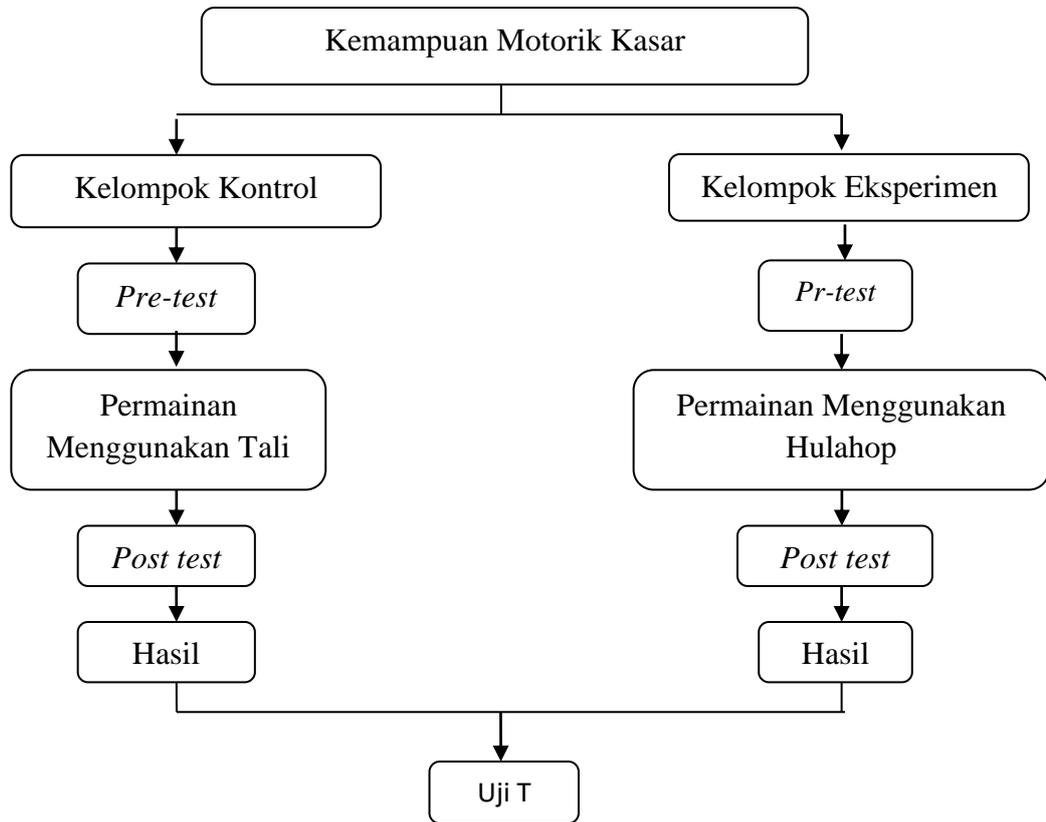
B. Penelitian Yang Relevan

Setelah melakukan *study* perpustakaan maka peneliti menemukan suatu penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti diantaranya:

1. Penelitian Syari'ati Masyithoh (2014) dalam penelitian kuantitatif dengan judul “Efektifitas alat permainan edukatif (APE) *outdoor* terhadap perkembangan motorik kasar anak pada kelompok A Paud IT Zaid Bin Tsabit Ambartawang, Mungkid, Magelang”. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motorik kasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui alat permainan edukatif (APE) *outdoor* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
2. Penelitian Hesti Wijayanti (2014) dalam penelitian eksperimen yang berjudul “pengaruh bermain lempar tangkap bola besar terhadap kemampuan motorik kasar anak melalui kelompok B TK Al Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo”. Kemampuan motorik kasar difokuskan pada keseimbangan, kekuatan dan kelentukan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh latihan permainan lempar

tangkap bola besar terhadap peningkatan kemampuan keseimbangan, kekuatan dan kelentukan.

C. Kerangka Konseptual



Bagan 1.
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2012: 70) menyatakan bahwa Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Adapun hipotesis yang dibuktikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis alternatif (H_a) : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan permainan Hulahop terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman pada taraf nyata 0,05.
2. Hipotesis nol (H_0) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan permainan Hulahop terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman pada taraf nyata 0,05

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman hasil kemampuan motorik kasar anak kelas eksperimen (B1) yang dilakukan dengan permainan hulahop lebih tinggi dibandingkan dengan anak di kelas kontrol (B2) yang dilakukan dengan permainan tali karet gelang yaitu (87,05) kelas eksperimen dan (80,8) kelas kontrol. Hasil uji hipotesis diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana **2,390 > 2,056** yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan motorik kasar anak di kelas eksperimen yang dilakukan dengan bermain Hulahop lebih tinggi dibandingkan dengan anak di kelas kontrol (B2) yang dilakukan dengan permainan tali karet gelang. Dengan demikian permainan hulahop terbukti efektif dalam mengembangkan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman.

B. Implikasi

Penelitian “Efektifitas Bermain hulahop terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Pariaman“ merupakan sebuah penelitian pendidikan yang telah dilakukan, sehingga implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan hulahop merupakan permainan yang dapat digunakan sebagai salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
2. Penggunaan permainan hulahop dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu permainan yang divariasikan untuk kegiatan pembelajaran yang mengembangkan berbagai kemampuan anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik yang terlibat dalam subjek penelitian akan mendapat pembelajaran yang menyenangkan dengan adanya permainan hulahop untuk kemampuan motorik kasar anak.
2. Bagi Guru Taman Kanak-Kanak, sebagai bahan masukan untuk membantu Guru Taman Kanak-Kanak dalam Mengkreasikan permainan terhadap kemampuan motorik kasar anak.
3. Bagi Sekolah, Dapat meningkatkan kualitas pendidik dan meningkatkan kreffektifitasan proses pembelajaran sehingga anak dapat mencapai hasil belajar yang optimal.
4. Bagi Peneliti sendiri untuk menambahkan wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam pemahaaman efektifitas bermain hulahop terhadap perkembangan motorik kasar anak.