

PENINGKATAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN SENAM IRAMA ANAK

Oleh:

Reza Abdulloh

Arifin Mado, M.Pd

Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2026



Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Usia 4–5 tahun termasuk masa perkembangan yang pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang sesuai.

Motorik kasar perlu dikembangkan karena berkaitan dengan kemampuan menggunakan otot-otot besar, keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan pengendalian gerak tubuh anak.

Pendahuluan

- Berdasarkan observasi awal di Kelompok A Kelas Umar 1 TK Thariqul 'Ilmi, terdapat 14 anak yang sebagian besar belum berkembang optimal dalam kemampuan motorik kasar.
- Anak masih mengalami kesulitan dalam:
 - melompat sesuai pola
 - melompat zigzag
 - melempar bola ke keranjang
 - menendang bola ke gawang

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun sebelum diterapkan permainan senam irama anak?

2. Bagaimana penerapan permainan senam irama anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar?

3. Apakah permainan senam irama anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun?

Metode

- Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, permainan senam irama anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di Kelompok A Kelas Umar 1 TK Thariqul 'Ilmi.
- Ketuntasan klasikal meningkat:
- Pra Siklus 14% → Siklus I 43% → Siklus II 86%.
- Capaian 86% telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

Hasil

- Ketuntasan klasikal:
 - Pra Siklus: 14% (2 dari 14 anak)
 - Siklus I: 43% (6 dari 14 anak)
 - Siklus II: 86% (12 dari 14 anak)
- Rata-rata kemampuan:
 - Pra Siklus 56% → Siklus I 70% → Siklus II 76%
- Target keberhasilan 75% tercapai pada Siklus II.

Pembahasan

- Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, permainan senam irama anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di Kelompok A Kelas Umar 1 TK Thariqul 'Ilmi.
- Ketuntasan klasikal meningkat:
- Pra Siklus 14% → Siklus I 43% → Siklus II 86%.
- Capaian 86% telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

Manfaat Penelitian

1. Bagi anak : Dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan literasi anak, Menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan dan interaktif
2. Bagi guru : Menjadi inovasi pembelajaran, Mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran
3. Bagi sekolah : Meningkatkan kualitas pembelajaran
4. Bagi peneliti : Menjadi bahan referensi untuk penelitian penggunaan media digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini

