

Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Si Bolang Pada Anak Usia 3 - 4 Tahun di KB Al - Faqih

Oleh:

Siti Mutamimah Alfiah ,

Choirun Nisak Aulina

Progam Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2025



Pendahuluan

Anak usia 3-4 tahun berada pada tahap perkembangan yang sangat pesat, termasuk pada aspek motorik kasar. Motorik kasar berperan penting dalam mendukung keseimbangan, koordinasi, kekuatan, dan kelenturan tubuh anak. Berdasarkan observasi di KB Al-Faqih, diketahui bahwa 10 dari 17 anak mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasar, seperti sering terjatuh saat berlari, kesulitan menendang bola, atau tidak mampu menjaga keseimbangan. Minimnya stimulasi gerak menjadi salah satu penyebab masalah ini. Untuk mengatasi kondisi tersebut, penelitian ini menerapkan permainan **Si Bolang** sebagai metode intervensi yang menyenangkan sekaligus menstimulasi perkembangan motorik kasar anak.



Rumusan & Manfaat Penelitian

Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan permainan Si Bolang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Al-Faqih?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan permainan Si Bolang dalam kegiatan pembelajaran serta menganalisis peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah intervensi dilakukan.

Fokus Penelitian

Penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk mencari solusi dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak di KB Al-Faqih.

Teori Penelitian

Motorik kasar adalah kemampuan menggerakkan tubuh dengan menggunakan otot-otot besar, seperti berjalan, melompat, dan berlari, yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Hurlock, 1993 dalam Sapri, Nasution, & Sihati, 2021). Perkembangan motorik kasar yang optimal berperan dalam meningkatkan koordinasi, keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan fisik anak.



Kurangnya perkembangan motorik kasar anak di KB Al-Faqih diduga disebabkan oleh minimnya stimulasi gerak dalam pembelajaran, di mana metode yang digunakan lebih banyak berbasis media visual tanpa cukup praktik langsung. Kurangnya aktivitas fisik membuat anak kesulitan mengembangkan keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan tubuhnya. Oleh karena itu, permainan **Si Bolang** dipilih sebagai intervensi untuk memberikan stimulasi gerak yang lebih optimal dan menyenangkan bagi anak.

Teori Penelitian

Permainan Si Bolang adalah modifikasi permainan halang rintang yang dirancang untuk melatih beberapa aspek keterampilan motorik kasar melalui empat pos kegiatan:

1. Aktivitas koordinasi, misalnya berjinjit di atas matras atau berlari zig-zag melewati cone dan balok.
2. Aktivitas kelincahan, misalnya melompat zig-zag atau melompati simpai.
3. Aktivitas keseimbangan, misalnya berjalan di atas papan titian.
4. Aktivitas kekuatan dan kecepatan, misalnya berlari menuju kotak harta karun dan mengambilnya.

Dengan menggabungkan unsur gerak, koordinasi, dan kesenangan, permainan ini diharapkan dapat memberikan stimulasi yang optimal bagi perkembangan motorik kasar anak usia 3-4 tahun.

Metode Penelitian

- Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan:
 1. Perencanaan : Menyusun desain permainan Si Bolang sesuai perkembangan anak.
 2. Pelaksanaan : Menerapkan permainan sesuai rancangan.
 3. Observasi : Mengamati keterampilan motorik kasar anak.
 4. Refleksi – Mengevaluasi hasil dan menentukan perbaikan strategi.
- Subjek penelitian adalah 17 anak usia 3-4 tahun di KB Al-Faqih. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan dokumentasi. Keberhasilan ditentukan apabila minimal 80% anak mencapai indikator perkembangan motorik kasar.

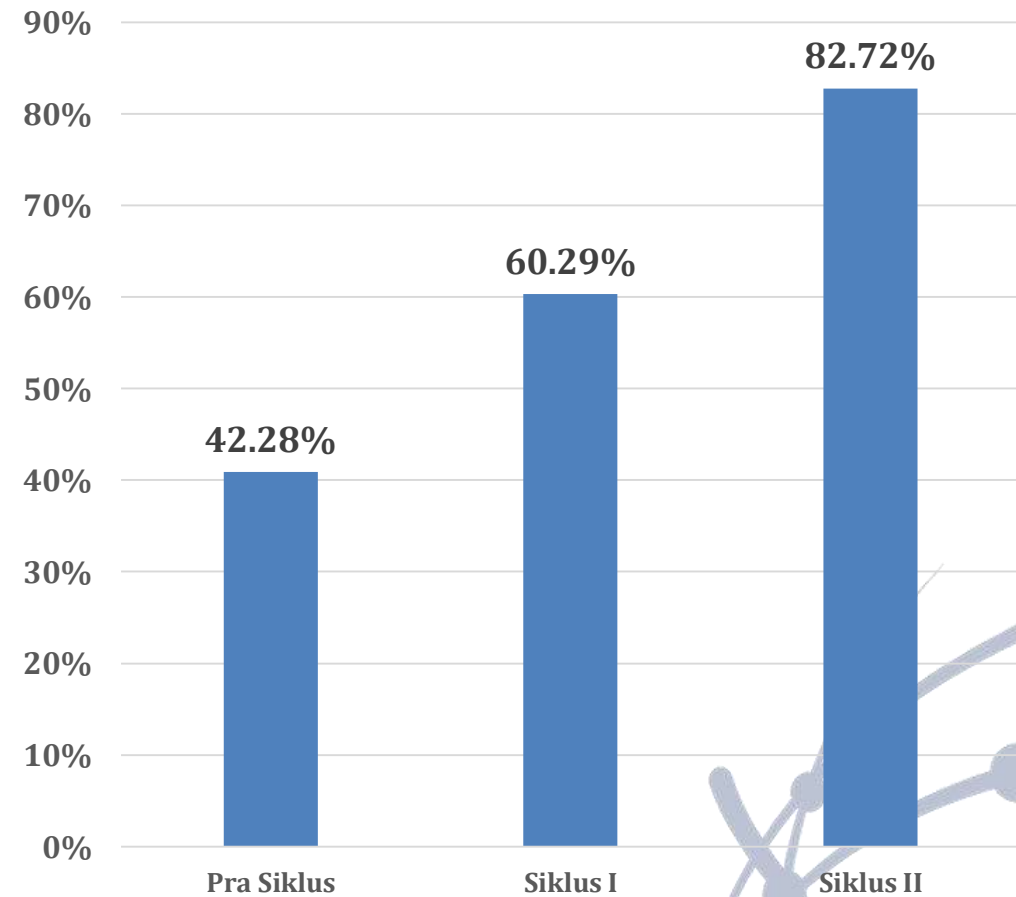
Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap: pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap tahap diukur berdasarkan persentase capaian indikator kemampuan motorik kasar yang mencakup koordinasi, kelincahan, keseimbangan, dan kekuatan. Hasil menunjukkan adanya peningkatan bertahap:

- a) Pra-siklus: 42,28% : Anak masih kesulitan melakukan gerakan seperti berjinjit, melompat zig-zag, dan berjalan di papan titian.
- b) Siklus I: 60,29% : Terjadi peningkatan setelah penerapan permainan Si Bolang, namun sebagian anak belum mampu melakukan gerakan dengan tepat dan masih kurang termotivasi.
- c) Siklus II: 82,72% : Target keberhasilan tercapai setelah modifikasi permainan dengan pendekatan kompetisi dan pemberian reward, sehingga anak lebih antusias dan mampu menyelesaikan semua pos dengan baik.

Perubahan ini menunjukkan bahwa permainan Si Bolang memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Al-Faqih.

Grafik Perbandingan



Pembahasan

Penelitian menemukan bahwa permainan Si Bolang meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui kombinasi gerakan yang melatih koordinasi, kelincahan, keseimbangan, dan kekuatan.

- a) Anak menjadi lebih terampil berjinjit, melompat zig-zag, menjaga keseimbangan di papan titian, dan berlari cepat.
- b) Antusiasme meningkat ketika permainan dimodifikasi dengan sistem kompetisi dan pemberian reward.
- c) Hambatan awal seperti kesalahan gerakan dan kurang percaya diri berkurang setelah guru memberikan contoh yang jelas dan motivasi.

Temuan ini mendukung teori Bodrova & Leong (2013) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain yang menyenangkan dan menantang dapat mempercepat perkembangan keterampilan motorik anak usia dini.

Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa permainan Si Bolang mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Al-Faqih. Aktivitas berjinjit, melompat zig-zag, berjalan di papan titian, dan berlari mengambil harta karun membuat anak lebih terampil dalam koordinasi, kelincahan, keseimbangan, dan kekuatan. Penerapan modifikasi permainan dengan sistem kompetisi dan pemberian reward berhasil meningkatkan antusiasme serta partisipasi anak, sehingga capaian perkembangan melampaui target keberhasilan yang ditetapkan.

Referensi

- [1] K. Kurniawan and I. Mangunatmadja, “Faktor Risiko Eksternal terhadap Keterlambatan Motorik Kasar pada Anak Usia 6-24 Bulan: Studi Kasus-Kontrol,” *Sari Pediatr*, vol. 21, no. 1, p. 24, 2019.
- [2] E. Yanti and N. Fridalni, “Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak usia prasekolah,” *J. Kesehat. Med. Saintika*, vol. 11, no. 2, pp. 225–236, 2020.
- [3] M. A. Ningrum, L. D. C. Niya, and M. Hamidah, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Halang Rintang pada Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, pp. 5133–5142, 2023.
- [4] S. Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

