

Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3–4 Tahun melalui Media Hula Hoop

Hanum Mariana Sabila¹⁾, Siti Umi Maisaroh²⁾, Axy Nur Arsih³⁾, Wijaya Adi Putra⁴⁾

^{1,2,3)} Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No. 10 Jember

^{*)} Email corresponding author: hasssanah78@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun, khususnya dalam aspek keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan. Pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan anak kurang aktif dalam mengembangkan keterampilan fisik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui penggunaan media hula hoop. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak usia 3–4 tahun di Trikaya Educare Batubulan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media hula hoop dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan. Terjadi peningkatan pada setiap siklus, baik dari segi partisipasi maupun keterampilan gerak anak. Dengan demikian, media hula hoop efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini.

Kata kunci: motorik kasar; anak usia dini; hula hoop; penelitian tindakan kelas; media pembelajaran

Abstract

This study was motivated by the low level of gross motor skills in children aged 3–4 years, particularly in balance, coordination, and agility. Limited variation in learning activities has reduced children's physical engagement. This study aimed to improve children's gross motor skills through the use of hula hoop media. The research employed a classroom action research design conducted in two cycles, consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were children aged 3–4 years at Trikaya Educare Batubulan. Data were collected through observation and documentation, and analyzed using descriptive quantitative techniques. The results indicated that the use of hula hoop media significantly improved children's gross motor skills. Improvements were observed in each cycle, both in participation and movement abilities. Therefore, hula hoop media is considered effective as a learning tool to develop gross motor skills in early childhood.

Keywords: gross motor skills; early childhood; hula hoop; classroom action research; learning media

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membangun kualitas sumber daya manusia sejak tahap awal kehidupan. Pada fase ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan secara holistik. Pendidikan pada jenjang ini tidak hanya berorientasi

pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup perkembangan sosial, emosional, bahasa, dan fisik motorik (Ariyanti, 2016). Dalam konteks kebijakan nasional, Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022 menegaskan bahwa standar kompetensi lulusan PAUD harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak, termasuk kemampuan fisik motorik sebagai bagian integral dari kesiapan belajar anak (Nadiem Anwar, 2022).

Salah satu aspek perkembangan yang memiliki peran strategis dalam membentuk kesiapan belajar anak adalah kemampuan motorik kasar. Motorik kasar berkaitan dengan penggunaan otot-otot besar dalam melakukan berbagai aktivitas seperti berjalan, berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan tubuh. Kemampuan ini tidak hanya berpengaruh pada kesehatan fisik, tetapi juga berdampak pada perkembangan kognitif dan sosial anak (Fatmawati, 2020). Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik cenderung lebih percaya diri, aktif, dan mampu berinteraksi dengan lingkungan secara optimal (Khoiruzzadi et al., 2020).

Perkembangan motorik kasar anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain kematangan sistem saraf, lingkungan, nutrisi, serta kesempatan anak untuk bergerak dan bereksplorasi (Fatmawati, 2020). Lingkungan belajar yang kurang memberikan stimulasi gerak akan berdampak pada rendahnya kemampuan motorik anak. Dalam praktik pembelajaran di PAUD, seringkali ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran lebih berfokus pada aktivitas duduk, menulis, dan kegiatan motorik halus, sehingga kesempatan anak untuk mengembangkan motorik kasar menjadi terbatas (Rahmayuni & Hazizah, 2020).

Permasalahan tersebut juga ditemukan di Trikaya Educare Batubulan, di mana hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun belum berkembang secara optimal. Anak masih mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan, koordinasi gerak, dan kelincahan. Selain itu, aktivitas pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton dan kurang variatif, sehingga anak kurang tertarik untuk bergerak aktif. Guru juga masih terbatas dalam memanfaatkan alat permainan edukatif yang dapat merangsang aktivitas fisik anak. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan perkembangan anak dengan praktik pembelajaran yang dilakukan di lapangan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan aktivitas fisik secara langsung. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak (N.L.A. Puspitawati, 2022). Dalam konteks pengembangan motorik kasar, penggunaan alat permainan edukatif berbasis gerak sangat dianjurkan karena

dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Salah satu media yang potensial untuk digunakan adalah hula hoop. Hula hoop merupakan alat permainan berbentuk lingkaran yang dapat digunakan dalam berbagai aktivitas gerak seperti melompat, berjalan, atau memutar tubuh. Permainan ini melibatkan koordinasi seluruh anggota tubuh sehingga efektif dalam melatih kekuatan, kelenturan, keseimbangan, dan daya tahan fisik (Rohman, 2019). Selain itu, hula hoop juga bersifat fleksibel, mudah digunakan, dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media hula hoop dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Penelitian yang dilakukan oleh Novitasari (2019) menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan motorik kasar anak melalui aktivitas bermain hula hoop. Hasil serupa juga ditemukan oleh Asfani dan Khoiriyah (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan hula hoop dapat meningkatkan keterampilan gerak anak hingga mencapai ketuntasan klasikal yang tinggi. Selain itu, penelitian oleh Nabilah et al. (2021) juga menunjukkan bahwa modifikasi permainan hula hoop dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik anak secara efektif.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada anak usia 5–6 tahun atau kelompok B TK, sedangkan penelitian pada anak usia 3–4 tahun masih terbatas. Padahal, usia 3–4 tahun merupakan fase awal perkembangan motorik yang sangat penting untuk distimulasi secara optimal. Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran yang umum tanpa integrasi dalam desain pembelajaran yang sistematis berbasis tindakan kelas.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi untuk dilakukan. Pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik, tetapi juga berkontribusi terhadap kesiapan belajar anak di jenjang pendidikan selanjutnya. Jika tidak ditangani sejak dini, keterlambatan perkembangan motorik dapat berdampak pada rendahnya kepercayaan diri dan keterampilan sosial anak (Husaini & Lestari, 2019). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu

mengintegrasikan aktivitas fisik secara menyenangkan dan efektif.

Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media hula hoop sebagai strategi pembelajaran yang diterapkan pada anak usia 3–4 tahun dalam konteks penelitian tindakan kelas. Penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas media, tetapi juga mengintegrasikannya dalam siklus pembelajaran yang sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Gusmaningsih et al., 2021). Selain itu, penelitian ini menekankan pada peningkatan partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran sebagai indikator keberhasilan.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: *Apakah penggunaan media hula hoop dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun di Trikaya Educare Batubulan?*

Untuk menjawab permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah penerapan kegiatan pembelajaran berbasis permainan menggunakan media hula hoop secara terstruktur dan berulang melalui pendekatan penelitian tindakan kelas. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan motorik kasar anak secara bertahap.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media hula hoop dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun di Trikaya Educare Batubulan. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses penerapan media hula hoop dalam pembelajaran, (2) menganalisis peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan tindakan, dan (3) mengevaluasi keberhasilan penggunaan media hula hoop dalam meningkatkan partisipasi dan keterampilan gerak anak.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis dalam pengembangan pembelajaran PAUD, khususnya dalam aspek fisik motorik kasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui penggunaan media hula hoop. Penelitian tindakan kelas dipilih karena memungkinkan adanya perbaikan pembelajaran secara langsung dan berkelanjutan melalui siklus tindakan yang sistematis. PTK menekankan pada refleksi praktik pembelajaran oleh guru untuk menghasilkan perubahan yang nyata di dalam kelas (Gusmaningsih et al., 2021).

Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu **perencanaan (planning)**, **pelaksanaan tindakan (action)**, **pengamatan (observation)**, dan **refleksi (reflection)**. Keempat tahapan tersebut dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus hingga diperoleh hasil yang optimal. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyiapkan media hula hoop, serta menyusun instrumen observasi yang digunakan untuk menilai perkembangan motorik kasar anak. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengimplementasikan kegiatan bermain hula hoop dalam pembelajaran yang dirancang secara sistematis, meliputi kegiatan awal, inti, dan penutup. Tahap pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan mengamati perubahan perilaku dan kemampuan motorik anak. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya (Gusmaningsih et al., 2021).

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok Toddler B di Trikaya Educare Batubulan yang berjumlah 6 anak, terdiri dari 1 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara keseluruhan (total sampling) karena jumlah peserta didik yang relatif kecil. Penelitian dilaksanakan di Trikaya Educare Batubulan, Kabupaten Gianyar, Bali, pada tahun pelajaran 2021/2022, tepatnya pada bulan Juni 2022. Subjek penelitian dipilih karena berada pada tahap perkembangan usia 3–4 tahun yang memerlukan stimulasi optimal dalam aspek motorik kasar.

Data dalam penelitian ini bersumber dari berbagai pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Sumber data utama berasal dari anak didik sebagai subjek penelitian yang diamati secara langsung selama kegiatan berlangsung. Selain itu, data juga diperoleh dari guru kelas yang memberikan informasi terkait perkembangan anak sebelum dan sesudah tindakan, kepala sekolah yang memberikan data pendukung terkait evaluasi pembelajaran, serta orang tua yang memberikan informasi mengenai aktivitas anak di lingkungan rumah. Penggunaan berbagai sumber data ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif dan valid.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi **observasi, wawancara, dan dokumentasi**. Observasi merupakan teknik utama yang digunakan untuk mengamati perkembangan motorik kasar anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara sistematis dengan menggunakan lembar penilaian yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan motorik kasar, seperti kemampuan menjaga keseimbangan, koordinasi gerak, serta kelincahan anak. Observasi sebagai teknik pengumpulan data memiliki keunggulan dalam menangkap perilaku nyata yang ditampilkan oleh subjek penelitian (Hasanah, 2016).

Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi awal mengenai kondisi kemampuan motorik kasar anak serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Selain itu, wawancara juga digunakan untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah penerapan tindakan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar nama siswa, serta catatan hasil penilaian pada setiap siklus. Dokumentasi berperan penting dalam memperkuat validitas data penelitian (Ayumsari, 2022).

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi yang disusun dalam bentuk skala penilaian perkembangan anak. Skala yang digunakan mengacu pada kategori perkembangan anak usia dini, yaitu **Belum Berkembang (BB)**, **Mulai Berkembang (MB)**, **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**, dan **Berkembang Sangat Baik (BSB)**. Setiap kategori diberikan skor untuk memudahkan proses analisis data. Indikator penilaian meliputi kemampuan anak dalam melakukan gerakan seperti melompat di dalam hula hoop, memutar

hula hoop, serta menjaga keseimbangan tubuh selama aktivitas berlangsung.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan **deskriptif kuantitatif**, yaitu dengan menghitung persentase tingkat pencapaian kemampuan motorik kasar anak pada setiap siklus. Data yang diperoleh dari hasil observasi diolah untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar secara klasikal. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah anak yang mencapai kriteria

N = Jumlah seluruh anak

Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat perkembangan anak, yaitu: 0–25% (Belum Berkembang), 26–50% (Mulai Berkembang), 51–75% (Berkembang Sesuai Harapan), dan 76–100% (Berkembang Sangat Baik). Analisis ini digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak secara klasikal dengan persentase minimal mencapai **76%** pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Selain itu, keberhasilan juga ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran serta kemampuan anak dalam melakukan gerakan secara lebih terkoordinasi dan stabil.

Dengan demikian, metode penelitian yang digunakan dalam studi ini dirancang secara sistematis untuk memperoleh data yang valid dan reliabel, serta mampu menggambarkan secara jelas efektivitas penggunaan media hula hoop dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun melalui penggunaan media hula hoop. Data hasil penelitian diperoleh melalui observasi langsung terhadap aktivitas anak selama proses pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Tingkat Perkembangan Motorik Kasar

Tahap Penelitian	BB (%)	MB (%)	BSH (%)	BSB (%)	Ketuntasan (%)
Pra-Siklus	66,6	33,3	0	0	27,7
Siklus I	0	16,6	83,3	0	55,5
Siklus II	0	0	17	83	83

(Sumber: Data hasil penelitian, 2022)

Berdasarkan data pada tabel perbandingan tingkat perkembangan motorik kasar, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada setiap tahapan penelitian.

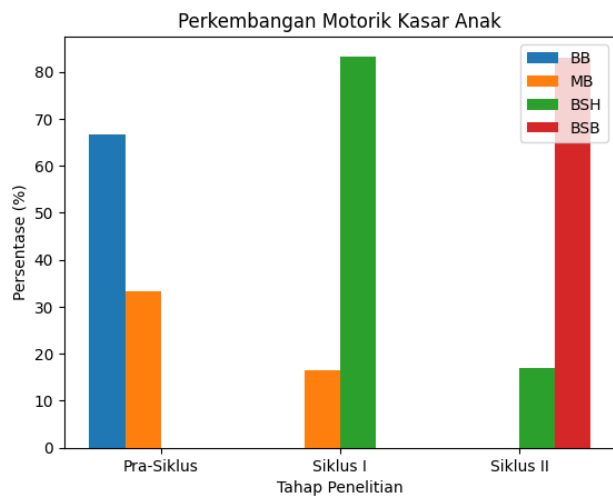
Hasil observasi pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih berada pada kategori rendah. Persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 27,7%. Sebagian besar anak berada pada kategori Belum Berkembang (66,6%), sedangkan sisanya berada pada kategori Mulai Berkembang (33,3%). Tidak terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB). Secara empiris, kondisi ini menunjukkan bahwa anak belum mampu menggerakkan tubuh secara optimal, belum mampu menjaga keseimbangan, serta masih kesulitan dalam melakukan koordinasi gerakan. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan rendahnya keterlibatan anak dalam aktivitas fisik, yang ditandai dengan kurangnya antusiasme dan fokus saat pembelajaran berlangsung.

Setelah diberikan tindakan berupa pembelajaran menggunakan media hula hoop, terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I. Persentase ketuntasan meningkat menjadi 55,5%. Sebanyak 83,3% anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan 16,6% masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media hula hoop mulai memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik kasar anak. Anak mulai mampu menggerakkan tubuh dengan lebih terkoordinasi, meskipun masih memerlukan bimbingan dari guru. Namun demikian, hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 76%, sehingga

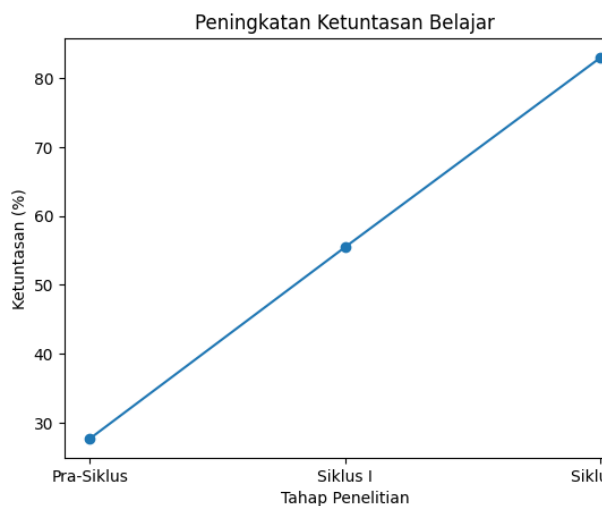
diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada siklus II, dilakukan perbaikan pembelajaran dengan meningkatkan intensitas latihan, variasi kegiatan, serta pemberian motivasi kepada anak. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan persentase ketuntasan mencapai 83%. Sebagian besar anak (83%) telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan sisanya berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media hula hoop secara optimal mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan. Anak tidak hanya mampu melakukan gerakan dasar, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam keseimbangan, koordinasi, dan kelincihan gerak.

Untuk lebih jelasnya, bisa dilihat pada grafik berikut:



(Sumber: Data hasil penelitian, 2022)



(Sumber: Data hasil penelitian, 2022)

Analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada setiap siklus. Secara kuantitatif, terjadi peningkatan sebesar 27,8% dari pra-siklus ke siklus I, dan peningkatan sebesar 27,5% dari siklus I ke siklus II. Pola peningkatan yang relatif stabil ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan melalui media hula hoop memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Selain itu, peningkatan yang terjadi secara bertahap juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan telah sesuai dengan prinsip perkembangan anak usia dini yang bersifat progresif dan berkesinambungan (Fatmawati, 2020). Jika dianalisis lebih lanjut, peningkatan tersebut tidak hanya terjadi pada aspek kuantitatif, tetapi juga pada aspek kualitatif, seperti meningkatnya kepercayaan diri anak, partisipasi aktif dalam kegiatan, serta kemampuan mengikuti instruksi dengan lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media hula hoop **terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun**. Jawaban terhadap rumusan masalah menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara penggunaan media pembelajaran berbasis gerak dengan peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan signifikan pada setiap siklus hingga mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media hula hoop memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan

motorik kasar anak. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar anak dipengaruhi oleh aktivitas fisik yang melibatkan otot-otot besar (Fatmawati, 2020). Melalui permainan hula hoop, anak dilatih untuk melakukan gerakan yang melibatkan koordinasi tubuh secara menyeluruh, seperti melompat, berputar, dan menjaga keseimbangan. Dari perspektif pembelajaran, penggunaan media hula hoop juga mendukung prinsip pembelajaran aktif dan menyenangkan. Anak belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Khoiruzzadi et al., 2020). Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi dan antusiasme anak selama kegiatan berlangsung.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Novitasari (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan hula hoop dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan. Demikian pula dengan penelitian Asfani dan Khoiriyah (2017) yang menunjukkan peningkatan hingga 100% pada kelompok anak yang menggunakan media hula hoop. Namun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan pada subjek dan konteks penelitian. Penelitian ini difokuskan pada anak usia 3–4 tahun, yang secara perkembangan masih berada pada tahap awal koordinasi motorik. Hal ini menunjukkan bahwa media hula hoop tidak hanya efektif pada anak usia TK B, tetapi juga pada usia yang lebih dini.

Dari sisi hubungan sebab-akibat, peningkatan kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu:

1. Penggunaan media yang menarik dan interaktif.
2. Keterlibatan aktif anak dalam kegiatan.
3. Pemberian motivasi dan bimbingan dari guru.
4. Pengulangan latihan yang konsisten.

Keempat faktor tersebut saling berkaitan dan berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa kelebihan yang dapat diidentifikasi, antara lain:

1. Media hula hoop mudah digunakan dan tidak memerlukan biaya besar.
2. Mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak.

3. Efektif dalam meningkatkan berbagai aspek motorik kasar secara simultan.

Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Jumlah subjek penelitian yang terbatas (hanya 6 anak).
2. Waktu penelitian yang relatif singkat.
3. Ketergantungan pada kondisi fisik dan kesiapan anak.

Jika dibandingkan dengan standar keberhasilan yang telah ditetapkan ($\geq 76\%$), hasil penelitian ini telah melampaui target dengan capaian 83%, sehingga dapat dikatakan berhasil secara optimal.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada:

1. Penerapan media hula hoop pada anak usia 3–4 tahun (usia yang jarang diteliti).
2. Integrasi media hula hoop dalam desain Penelitian Tindakan Kelas yang sistematis.
3. Fokus pada peningkatan partisipasi aktif anak sebagai bagian dari indikator keberhasilan.

Penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran motorik kasar pada anak usia dini dengan pendekatan yang lebih praktis dan aplikatif.

Penelitian ini memberikan dampak yang signifikan, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan perkembangan motorik anak secara optimal (Rahmayuni & Hazizah, 2020). Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif solusi bagi guru PAUD dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan efektif. Penggunaan media hula hoop dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang mudah diterapkan dan memiliki dampak yang nyata terhadap perkembangan anak. Selain itu, penelitian ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui dua siklus, dapat disimpulkan

bahwa penggunaan media hula hoop **terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun**. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan yang signifikan pada setiap tahap penelitian, mulai dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada tahap pra-siklus, kemampuan motorik kasar anak masih tergolong rendah dengan tingkat ketuntasan sebesar 27,7%. Setelah diberikan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 55,5%, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan. Peningkatan yang lebih optimal terlihat pada siklus II, di mana tingkat ketuntasan mencapai 83% dan telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak terlihat pada tiga indikator utama, yaitu: (1) kemampuan menggerakkan tubuh dengan lancar, (2) kemampuan memutar hula hoop sebanyak 7–8 kali putaran, dan (3) kemampuan menjaga keseimbangan gerakan secara stabil selama aktivitas berlangsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media hula hoop mampu memberikan stimulasi yang efektif dalam mengoptimalkan perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat disampaikan adalah guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis aktivitas fisik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Morrison, G. S. (2020). *Early Childhood Education Today (14th ed.)*. Boston: Pearson.
- Smith, J. D., & Brown, K. L. (2019). The Effects of Play on Young Children's Cognitive Development. *Early Childhood Research Quarterly*, 49(1), 45-54.

- Anggraeni, C. E. & M. S. (2021). Metode Pembiasaan Untuk Menanamkan Karakter Disiplin dan Tanggung jawab Di Ra Daarul Falaah Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), 100–109.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58.
- Asfani, N. R., & Khoiriyah, E. P. (2017). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Hula Hoop Pada Anak Kelompok B di TK IT Al- Husna Jember. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 51–66.
- Ayumsari, R. (2022). Peran Dokumentasi Informasi Terhadap Keberlangsungan Kegiatan Organisasi Mahasiswa. *Tibannbaru: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 6(1), 63–78. <https://doi.org/10.30742/tb.v6i1.2044>.
- Fatmawati, F. A. (2020). Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (pp. 23– 46) . Ganesa, B. (2008). Psikologi anak usia dini. 1–14.
- Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Fajrin, R. A. (2021). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 2021.
- Hasanah, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- Husaini, A., & Lestari, S. (2019). Studi kasus tentang siswa yang kesulitan bersosialisasi dengan teman sebaya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3), 1–8.
- Istiqomah, E. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Outbond Kelompok B TK ABA Gamping Sleman. *Pendidikan Guru PAUD*, Universitas Negeri Yogyakarta, 1–10.
- Khoiruzzadi, M., Barokah, M., & Kamila, A. (2020). Upaya Guru Dalam Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial dan Motorik Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 40–51. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.561>.
- Moleong, L. J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. PT Remaja Rosdakarya . N.L.A. Puspitawati. (2022). Penggunaan Youtube Sebagai Salah Satu Alternatif Media Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(1), 97–107. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v11i1.752.
- Nabilah, A., Karta, I. W., & Irmayani, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Hula Hoop Modifikasi di TK Negeri Pembina Ampenan. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 25– 34. <https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/1/43>.
- Nadiem Anwar, M. (2022). Permendikbud 5 tahun 2022 Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Kemdikbud*, 1(69), 5–24.
- Novida. (2018). Meningkatkan Motorik Kasar Anak TK Usia 4-5 Tahun dengan Bermain Lompat Tali. *SENDIKA: Seminar Nasional Pendidikan FKIP UAD*, II(I), 278–282.
- Novitasari, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al- Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1), 6–12.
- Pahendra, P., Selman, H., Rohmania, R., Nasir, N., Sasnita, U., & Rusli, T. I. (2021). Sirkuit Bola Keranjang: Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 2025–2036.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1077>.
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140.
<https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>.
- Rahmayuni, N., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Permainan Edukatif Tradisional dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 22–31.
<https://doi.org/10.35719/preschool.v1i1.3>.
- Rohman, U. (2019). Permainan Hula Hoop: Penggunaan dan Implikasinya bagi kebugaran jasmani. *Sportif: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2), 251.
- Salminati, I. (2017). Pembiasaan Upacara Bendera Sebagai Upaya Pembentukan Sikap Nasionalisme Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 1(1), 8–11.
<https://doi.org/10.31316/jk.v1i1.877>.
- Sherina, & Rangkuti, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Di Tk Pagar Merbau Tahun Ajaran 2021-2022. *Cybernetics: Journal Educational Research and Sosial Studies*, 2(April), 1–10.
- Sit, M. (2022). Pengembangan Permainan Simpai: Stimulasi Kecerdasan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5066–5078.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1912>.
- Sofiyanti, Evayenny, & Nadar, W. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Bermain Lompat Tali. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 1–6.
- Suhartini, S.-, & Jarwoko, J.-. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Usia 5-6 Tahun Di Paud Tunas Mekar Plus Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 55–68.
<https://doi.org/10.24903/jw.v1i2.183>.
- Yudha, F. (2016). Alternatif Mengembangkan Kemampuan Motori Kasar Anak Usia Dini Dengan Aktifitas Akuatik (Berenang). *Pendidikan Anak*, 2 (2), 201(2477–4189).