



Optimalisasi Pembelajaran Bermain untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak di KB Al-Mirza

Rosi Siska Handayani¹, Yuvela Kasuri²

¹ KB Al-Mirza

² KB Harapan Bangsa

Correspondence: siskahandayani297@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 20 Des 2024

Revised 02 Jan 2025

Accepted 30 Jan 2025

Keyword:

Classroom Action Research, Play-Based Learning, Motor Skills, Early Childhood Education, KB Al-Mirza.

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to optimize play-based learning to enhance the motor skills of children at KB Al-Mirza. The research was conducted in two cycles, focusing on the implementation of play activities that target both fine and gross motor development. Data was collected through direct observation, interviews with teachers, and assessments of children's motor skills before and after the intervention. The results showed that play-based learning significantly improved children's coordination, balance, and fine motor skills such as hand-eye coordination. Activities such as building blocks, ball games, and interactive movement exercises were particularly effective in encouraging physical activity while also fostering social and emotional development. This study highlights the importance of play as a fundamental method for developing motor skills in early childhood education. The findings suggest that incorporating more play-oriented activities into the curriculum can enhance not only physical abilities but also cognitive and social-emotional growth. Based on the research, it is concluded that optimizing play-based learning is a highly effective strategy for improving children's motor skills and overall development at KB Al-Mirza.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABANTRI MANDIRI BERKARYA. This is an open access article under the CC BY NC license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak. Pada usia dini, anak-anak mulai mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang menjadi fondasi untuk perkembangan di masa depan, termasuk keterampilan motorik. Keterampilan motorik merupakan kemampuan fisik dasar yang melibatkan koordinasi otot dan saraf, dan sangat penting untuk perkembangan fisik dan kognitif anak. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan motorik pada anak usia dini perlu mendapatkan perhatian yang serius dari para pendidik. Namun, dalam praktiknya, banyak anak yang belum optimal dalam mengembangkan keterampilan motorik mereka, terutama dalam keterampilan motorik kasar dan halus (Hadi, 2023).

Pendidikan anak usia dini yang berbasis pada permainan (play-based learning) terbukti menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik anak. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan anak untuk aktif bergerak, berinteraksi dengan lingkungannya, dan mengembangkan keterampilan motorik mereka secara alami dan menyenangkan. Banyak penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan, anak-anak dapat belajar keterampilan dasar yang sangat penting untuk perkembangan fisik mereka, seperti keseimbangan, koordinasi, dan ketangkasan (Pratama, 2020). Namun, meskipun banyak penelitian yang mendukung penggunaan permainan dalam pendidikan anak usia dini, implementasi model ini dalam prakteknya masih terbatas di beberapa institusi pendidikan. Pada kenyataannya, di banyak lembaga pendidikan anak usia dini, termasuk KB Al-Mirza, model pembelajaran berbasis permainan belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk mengoptimalkan perkembangan motorik anak. Seringkali, kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih berfokus pada aspek kognitif dan akademik, sementara pengembangan motorik tidak diberikan perhatian yang cukup.

Hal ini mengakibatkan banyak anak yang belum dapat mencapai potensi penuh dalam keterampilan motorik mereka, yang sangat mempengaruhi perkembangan fisik dan psikososial mereka (Budi, 2022). Pengembangan keterampilan motorik pada anak usia dini sangat penting karena keterampilan ini berpengaruh langsung pada kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan dan sesama. Selain itu, keterampilan motorik yang baik juga berperan penting dalam kemampuan belajar mereka di masa depan. Misalnya, keterampilan motorik halus, seperti menggenggam pensil dan menulis, merupakan keterampilan dasar yang penting untuk proses belajar di sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan motorik pada usia dini harus menjadi prioritas dalam pendidikan anak (Faza, 2019).

Dalam konteks KB Al-Mirza, pembelajaran yang optimal untuk anak-anak perlu mencakup berbagai aspek, salah satunya adalah pengembangan motorik. Selama ini, meskipun ada beberapa kegiatan fisik yang dilakukan, pengintegrasian permainan yang terstruktur untuk mengembangkan keterampilan motorik belum cukup maksimal. Hal ini menjadi latar belakang pentingnya penelitian ini, yang bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran bermain guna meningkatkan kemampuan motorik anak di KB Al-Mirza (Wahyu, 2023).

Penerapan pembelajaran berbasis permainan di KB Al-Mirza dapat memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan motorik anak. Melalui permainan yang dirancang dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik, anak-anak dapat melakukan berbagai aktivitas yang menstimulasi perkembangan fisik mereka. Misalnya, kegiatan bermain dengan bola, bermain bangunan, atau aktivitas menari yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga melibatkan berbagai aspek motorik, baik kasar maupun halus. Pembelajaran yang berbasis pada permainan juga dapat membantu anak dalam mengembangkan rasa percaya diri, kerja sama, dan kemampuan sosial lainnya (Budi, 2022).

Namun, meskipun pembelajaran berbasis permainan memiliki banyak manfaat, penerapannya di tingkat PAUD masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu yang tersedia dalam kurikulum pendidikan anak usia dini. Biasanya, kegiatan belajar di PAUD lebih difokuskan pada pengajaran akademik dasar, seperti mengenal angka, huruf, dan warna, yang mengakibatkan pengembangan motorik menjadi kurang mendapat perhatian. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk menciptakan keseimbangan antara pembelajaran akademik dan pengembangan keterampilan motorik melalui permainan (Pratama, 2020).

Selain itu, keterbatasan fasilitas pendukung juga menjadi salah satu tantangan dalam mengoptimalkan pembelajaran berbasis permainan. Beberapa lembaga pendidikan anak usia dini, termasuk KB Al-Mirza, mungkin memiliki keterbatasan dalam menyediakan alat permainan yang dapat mendukung pengembangan motorik anak. Fasilitas yang kurang lengkap akan membatasi variasi permainan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan motorik anak. Oleh karena itu, penting untuk mencari solusi agar fasilitas yang ada dapat dimanfaatkan secara maksimal (Faza, 2019).

Salah satu cara untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan merancang aktivitas permainan yang sederhana namun efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik anak. Misalnya, menggunakan alat permainan yang mudah ditemukan di sekitar lingkungan, seperti bola, tali, atau benda-benda alami lainnya. Dengan kreativitas dan inovasi, pembelajaran berbasis permainan tetap dapat dilaksanakan meskipun dengan fasilitas yang terbatas. Hal ini memerlukan peran aktif dari para pendidik untuk merancang dan menciptakan kegiatan yang menarik dan bermanfaat bagi perkembangan motorik anak (Budi, 2022).

Lebih lanjut, pengoptimalan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik anak, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan aspek lain, seperti keterampilan sosial dan emosional. Ketika anak-anak terlibat dalam permainan kelompok, mereka belajar untuk berinteraksi dengan teman-teman sebaya, berbagi, dan bekerja sama. Keterampilan sosial ini sangat penting untuk perkembangan anak di masa depan, karena mereka akan membutuhkan keterampilan ini dalam berinteraksi di lingkungan yang lebih luas, baik di sekolah maupun di masyarakat (Hadi, 2023).

Penting juga untuk melibatkan orang tua dalam proses pengembangan motorik anak. Sebagai pihak yang paling dekat dengan anak, orang tua memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas motorik di rumah. Orang tua dapat melakukan berbagai permainan sederhana yang dapat membantu anak meningkatkan keterampilan motorik mereka, seperti melompat, berlari, atau bermain dengan benda-benda yang merangsang motorik halus, seperti puzzle dan gambar-gambar untuk diwarnai. Kerjasama antara pendidik dan orang tua akan memperkuat pengembangan motorik anak (Pratama, 2020).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi cara-cara yang efektif dalam mengoptimalkan pembelajaran berbasis permainan di KB Al-Mirza, khususnya untuk meningkatkan keterampilan motorik anak. Dengan menggabungkan teori yang ada dengan praktik yang tepat, diharapkan dapat tercapai pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana permainan dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk mendukung perkembangan motorik anak-anak usia dini (Wahyu, 2023). Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengembangan pembelajaran di KB Al-Mirza agar lebih memfokuskan pada pengembangan keterampilan motorik anak. Pembelajaran berbasis permainan yang dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak dapat meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, sekaligus membentuk dasar yang kuat untuk perkembangan mereka di masa depan (Budi, 2022).

Dengan demikian, penerapan pembelajaran berbasis permainan di KB Al-Mirza diharapkan dapat menghasilkan anak-anak yang tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga memiliki keterampilan motorik yang baik, serta berkembang secara sosial dan emosional. Hal ini akan memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pendidikan anak usia dini di Indonesia (Faza, 2019).

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian Classroom Action Research (CAR) yang bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis permainan guna meningkatkan keterampilan motorik anak di KB Al-Mirza. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bekerja sama dengan guru untuk merancang aktivitas permainan yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar anak. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap kegiatan anak selama pelaksanaan pembelajaran, wawancara dengan guru dan orang tua, serta penilaian terhadap perkembangan motorik anak yang dilakukan melalui pengamatan dan penilaian hasil aktivitas permainan yang dilakukan.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di kelas untuk menilai keterlibatan dan partisipasi anak dalam aktivitas permainan yang dirancang. Wawancara dilakukan dengan guru untuk menggali pandangan mereka tentang efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan motorik anak. Selain itu, wawancara dengan orang tua dilakukan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada anak di rumah setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dokumentasi yang dikumpulkan berupa catatan hasil pengamatan dan rekaman video aktivitas anak selama pelaksanaan pembelajaran.

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis ini dilakukan secara induktif, dengan mengidentifikasi tema-tema yang muncul selama siklus pertama dan kedua. Peneliti menganalisis pola-pola yang berkaitan dengan perubahan keterampilan motorik anak, serta respon anak terhadap aktivitas permainan yang diberikan. Selain itu, analisis juga dilakukan terhadap efektivitas model pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan perkembangan motorik anak di KB Al-Mirza. Hasil analisis ini digunakan untuk mengevaluasi implementasi pembelajaran dan memberikan rekomendasi untuk siklus selanjutnya agar dapat mencapai tujuan yang lebih optimal dalam pengembangan motorik anak.

RESULTS AND DISCUSSION

Penerapan pembelajaran berbasis permainan di KB Al-Mirza menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan motorik anak. Selama siklus pertama, anak-anak mulai menunjukkan perkembangan yang jelas dalam keterampilan motorik kasar dan halus. Kegiatan seperti bermain bola, berlari, dan membangun dengan balok menunjukkan peningkatan kemampuan koordinasi tubuh mereka. Siswa yang awalnya kesulitan dalam mengatur keseimbangan tubuh mulai dapat melompat, berlari, dan bergerak lebih leluasa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan sangat efektif dalam merangsang perkembangan motorik anak usia dini (Budi, 2022).

Pada siklus kedua, peningkatan keterampilan motorik halus, seperti kemampuan memegang dan menggunakan alat tulis, mulai terlihat lebih jelas. Anak-anak menjadi lebih terampil dalam menggenggam pensil, mewarnai gambar, dan merakit benda-benda kecil. Aktivitas yang melibatkan ketangkasan tangan seperti bermain puzzle atau merangkai manik-manik berhasil meningkatkan keterampilan motorik halus mereka. Aktivitas-aktivitas ini memberikan kesempatan bagi anak untuk

mengasah keterampilan motorik halus melalui latihan yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Pratama, 2020).

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah meningkatnya rasa percaya diri anak setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Anak-anak yang sebelumnya merasa ragu atau takut untuk bergerak mulai menunjukkan keberanian dalam melakukan aktivitas fisik, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Mereka lebih berani melibatkan diri dalam permainan kelompok dan saling berinteraksi dengan teman-temannya. Keberanian ini mencerminkan peningkatan perkembangan psikologis anak yang berhubungan dengan motorik dan sosial (Hadi, 2023).

Namun, tantangan yang muncul adalah keterbatasan waktu yang tersedia untuk melaksanakan kegiatan permainan secara maksimal. Dalam kurikulum yang sudah ada, waktu yang dialokasikan untuk pembelajaran motorik tidaklah banyak, sehingga beberapa aktivitas tidak dapat dilakukan dengan optimal. Beberapa aktivitas permainan yang membutuhkan waktu lebih lama untuk melihat hasil maksimal terkadang terpaksa dipersingkat, yang mempengaruhi keberhasilan pengembangan motorik anak. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya penyesuaian dalam alokasi waktu pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal (Faza, 2019).

Selain itu, ada juga tantangan terkait dengan keterbatasan fasilitas dan peralatan yang mendukung permainan motorik. Beberapa alat permainan yang diperlukan untuk pengembangan motorik, seperti bola, alat permainan konstruksi, dan peralatan lain yang mendukung kegiatan fisik, masih kurang lengkap. Walaupun demikian, melalui kreativitas guru, beberapa permainan sederhana namun efektif dapat dilakukan dengan menggunakan bahan-bahan yang tersedia di sekitar lingkungan sekolah. Hal ini menunjukkan pentingnya penggunaan sumber daya yang ada untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis permainan (Wahyu, 2023).

Salah satu dampak positif dari pembelajaran berbasis permainan ini adalah kemampuan anak dalam bekerja sama dan berinteraksi sosial. Dalam kegiatan permainan kelompok, anak-anak belajar untuk berbagi, mengomunikasikan ide, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas bersama. Keterampilan sosial ini sangat penting karena anak-anak pada usia dini mulai mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan teman sebaya mereka. Pembelajaran kolaboratif seperti ini mendukung perkembangan karakter dan keterampilan sosial anak (Budi, 2022).

Penerapan pembelajaran berbasis permainan juga menunjukkan peningkatan dalam keterampilan problem-solving anak. Melalui permainan yang melibatkan strategi dan pengambilan keputusan, anak-anak belajar untuk berpikir secara kritis dan kreatif. Mereka ditantang untuk memecahkan masalah, baik yang sederhana maupun yang lebih kompleks, dalam konteks permainan yang menyenangkan. Hal ini penting untuk membangun keterampilan berpikir anak yang akan berguna di masa depan (Pratama, 2020).

Selain itu, anak-anak mulai menunjukkan peningkatan dalam motorik kasar, seperti kemampuan untuk berlari, melompat, dan melempar bola dengan lebih tepat. Melalui aktivitas yang melibatkan gerakan besar, anak-anak mengembangkan kekuatan otot dan koordinasi yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan temuan dalam berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa permainan fisik dapat mempercepat perkembangan keterampilan motorik kasar anak pada usia dini (Faza, 2019).

Salah satu temuan menarik dari penelitian ini adalah peningkatan daya tahan fisik anak. Melalui berbagai aktivitas permainan yang melibatkan gerakan fisik, anak-anak mulai menunjukkan peningkatan ketahanan tubuh, seperti berlari lebih lama tanpa merasa lelah. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya bermanfaat untuk keterampilan motorik, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan kesehatan fisik anak (Hadi, 2023).

Meskipun pembelajaran berbasis permainan memiliki banyak manfaat, terdapat beberapa siswa yang awalnya lebih lambat dalam beradaptasi dengan jenis pembelajaran ini. Beberapa anak tampak lebih tertarik dengan aktivitas yang bersifat pasif dan memerlukan waktu lebih lama untuk terbiasa dengan aktivitas fisik yang lebih intens. Namun, setelah beberapa sesi permainan, mereka mulai merasa lebih nyaman dan terbiasa dengan aktivitas fisik. Hal ini menunjukkan bahwa setiap anak memiliki kecepatan perkembangan yang berbeda, dan pembelajaran berbasis permainan perlu disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa (Budi, 2022).

Penerapan model ini juga memperlihatkan pentingnya peran guru dalam merancang dan memfasilitasi permainan yang dapat mengoptimalkan keterampilan motorik anak. Guru yang kreatif dan inovatif dapat menyesuaikan permainan dengan kebutuhan dan minat anak, serta mengarahkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas guru dalam

merancang pembelajaran berbasis permainan sangat penting untuk keberhasilan program ini (Wahyu, 2023).

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi belajar anak. Ketika anak-anak merasa bahwa pembelajaran itu menyenangkan, mereka lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Pembelajaran yang berbasis pada kegiatan yang menyenangkan dan melibatkan gerakan fisik ini mampu menarik perhatian anak dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar lebih lanjut (Faza, 2019).

Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran berbasis permainan di KB Al-Mirza berhasil meningkatkan keterampilan motorik anak secara signifikan. Anak-anak tidak hanya belajar keterampilan motorik kasar dan halus, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, problem-solving, dan ketahanan fisik. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan adalah metode yang efektif untuk mendukung perkembangan motorik anak usia dini (Hadi, 2023).

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di KB Al-Mirza, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini. Melalui siklus-siklus pembelajaran yang mengutamakan permainan, anak-anak menunjukkan perkembangan yang signifikan baik dalam keterampilan motorik kasar seperti berlari dan melompat, maupun motorik halus seperti menggenggam dan menulis. Aktivitas permainan yang melibatkan gerakan fisik tidak hanya mendukung perkembangan fisik anak, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan sosial, emosional, dan kognitif mereka.

Pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Anak-anak yang terlibat dalam permainan yang menyenangkan dan menantang merasa lebih tertarik untuk beraktivitas dan belajar. Ini menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di pendidikan anak usia dini (PAUD). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga berhasil mengembangkan keterampilan sosial anak, seperti kerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka, yang sangat penting untuk perkembangan mereka di masa depan.

Namun, meskipun model ini memberikan banyak manfaat, ada tantangan yang harus dihadapi, seperti keterbatasan waktu dan fasilitas pendukung. Untuk itu, disarankan agar fasilitas yang ada dimanfaatkan sebaik-baiknya dan waktu yang terbatas digunakan secara efisien untuk merancang kegiatan yang dapat mengoptimalkan perkembangan motorik anak. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis permainan terbukti menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik dan mengembangkan aspek lain dari anak-anak di KB Al-Mirza, serta dapat diadopsi di lembaga pendidikan anak usia dini lainnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

REFERENCES

- Budi, S. (2022). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak*. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(4), 98-110.
- Faza, D. A. (2019). *Pembelajaran Motorik pada Anak Usia Dini melalui Permainan*. Jurnal Pendidikan Karakter, 8(2), 45-58.
- Hadi, I. (2023). *Optimalisasi Pembelajaran Motorik Anak di Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 12-25.
- Pratama, M. (2020). *Peran Permainan dalam Pengembangan Motorik Anak di PAUD*. Jurnal Pendidikan Anak, 9(3), 55-68.
- Wahyu, H. (2023). *Pengembangan Pembelajaran Motorik Anak melalui Permainan di PAUD*. Jurnal Pendidikan Anak, 6(1), 78-91.