

## PENGEMBANGAN MEDIA BERMAIN HULA HOOP UNTUK MOTORIK KASAR ANAK USIA 5 – 6 TAHUN

### DEVELOPMENT OF HULA HOOP PLAY MEDIA FOR GROSS MOTOR SKILLS OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS

Novita Fauziah<sup>1</sup>, Qory Jumrotul Aqobah<sup>2</sup>, Ida Zubaida<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, [8883210001@untirta.ac.id](mailto:8883210001@untirta.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, [qory6644@gmail.untirta.ac.id](mailto:qory6644@gmail.untirta.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, [ida.zubaida@untirta.ac.id](mailto:ida.zubaida@untirta.ac.id)  
([8883210001@untirta.ac.id](mailto:8883210001@untirta.ac.id), 081297589293)

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media bermain berbasis hula hoop yang dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, seperti keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan kekuatan. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan, diikuti dengan perancangan media bermain *hula hoop* yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Produk yang dihasilkan kemudian diuji validitasnya oleh ahli media dan materi. Implementasi dilakukan di salah satu lembaga PAUD Purnama Azzahra dengan melibatkan 20 anak sebagai subjek uji coba skala kecil dan untuk subjek uji skala besar melibatkan 2 lembaga PAUD dengan jumlah 25 anak TK Kusuma, 25 TKIT Ibadurrahman dan total keseluruhan 70 anak, dengan teknik *Cluster Sampling*. Berdasarkan hasil uji ahli, media ini mendapatkan nilai rata-rata 97,7% atau kategori sangat valid, hasil uji skala kecil didapatkan hasil 100% kategori sangat valid dan hasil uji skala besar 98,95% kategori sangat valid. Kesimpulan penelitian ini yaitu, dengan banyaknya media permainan yang dapat dikembangkan menjadi suatu permainan yang lebih kreatif sehingga anak-anak dapat lebih aktif dengan permainan motorik kasar yang baru. Dengan ini diperlukannya pengembangan media bermain *hula hoop* untuk motorik kasar anak usia 5-6 tahun dan media ini sudah dikategorikan layak untuk digunakan.

**Kata kunci :** Pengembangan, Motorik Kasar, Media Bermain *Hula Hoop*.

#### ABSTRACT

*This research aims to develop hula hoop-based play media that can help improve children's gross motor skills, such as balance, coordination, agility and strength. The research uses research and development methods with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The development process begins with a needs analysis, followed by designing hula hoop playing media that suits the characteristics of children aged 5-6 years. The resulting product is then tested for validity by media and material experts. Implementation was carried out in one early childhood education institution involving 20 children as small-scale trial subjects and for large-scale trial subjects involving 2 PAUD institutions with a total of 25 children from Kindergarten Kusuma, 25 TKIT Ibadurrahman and a total of 70 children, using the Cluster Sampling technique. Based on the results of expert tests, this media received an average value of 97.7% or a very valid category, the results of small-scale tests obtained 100% results in a very valid category and the results of large-scale tests were 98.95% in a very valid category. The conclusion of this study is that with the many game media that can be developed into a more creative game so that children can be more active with new gross motor games. With this, it is necessary to develop hula hoop playing media for gross motor skills of children aged 5-6 years and this media has been categorized as suitable for use.*

**Keywords :** Development, Gross Motor, Hula Hoop Playing Media.

<http://dx.doi.org/10.62870/josita.v4i1>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

## PENDAHULUAN

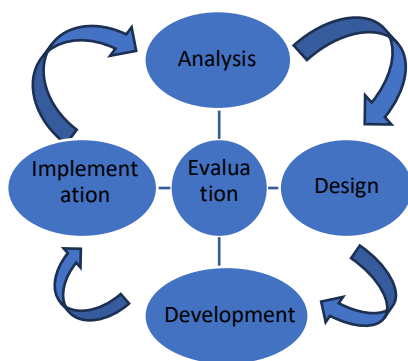
Anak usia 5–6 tahun berada pada masa keemasan (golden age) perkembangan motorik kasar, ditandai dengan meningkatnya kemampuan gerak seperti berlari, melompat, dan melempar (Pratiwi, 2020). Perkembangan ini sangat penting karena berkaitan dengan aspek kognitif, sosial-emosional, dan kepercayaan diri anak. Menurut Novitasari dan Nasirun (2019), motorik kasar melibatkan gerakan tubuh besar yang berkembang seiring kematangan fisik anak. Salah satu cara efektif untuk menstimulasi motorik kasar adalah melalui media bermain. Permainan yang menyenangkan dan terstruktur dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Ardini & Lestaringrum, 2018). Media seperti hula hoop yang dikreasikan menjadi permainan "Lompat Kreasi" diyakini mampu mendorong aktivitas fisik serta melatih ketangkasan dan kelincahan anak (Barnett et al., 2016; Riyanto, 2021). Namun, hasil observasi di tiga PAUD Kecamatan Ciruas menunjukkan bahwa keterbatasan waktu, sarana, dan metode bermain menyebabkan kurang optimalnya perkembangan motorik kasar anak. Kepala sekolah menyampaikan perlunya media yang lebih kreatif agar anak tertarik bergerak aktif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media bermain hula hoop sebagai sarana edukatif yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak usia 5–6 tahun. Media ini akan dikemas dalam bentuk video interaktif dengan gerakan yang mudah diikuti, lengkap dengan sesi pemanasan hingga pendinginan, serta ilustrasi dan musik yang

menarik. Tujuannya adalah membantu anak meningkatkan kemampuan motorik kasar secara efektif dan menyenangkan.

## METODE PENELITIAN

### A. Desain dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (RnD). Metode ini dipilih untuk mengembangkan media permainan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Pendekatan RnD memungkinkan peneliti untuk merancang, mengembangkan, dan menguji media bermain secara sistematis dengan tujuan menghasilkan produk yang efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Proses ini mencakup tahapan-tahapan seperti analisis kebutuhan, desain produk, pengujian, dan revisi produk (Erwanda & Sutapa, 2023). Peneliti memilih model ADDIE, karena model penelitian ADDIE ini sederhana diterapkan untuk mengembangkan suatu konsep yang inovatif, otentik dan inspiratif. Objek penelitian ini dilaksanakan pada 3 lembaga satuan pendidikan PAUD di Kecamatan Ciruas yaitu PAUD Purnama Azzahra, TKIT Ibadurrahman, dan TK Kusuma. Model ini dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Bagan Model ADDIE

Peneliti menilai model ADDIE cocok digunakan pada penelitian *research & development* untuk kali ini dikarenakan berdasarkan bagan penelitian model ADDIE hanya terbatas sampai ke tahap implementasi dan evaluasi.

### 1) Analysis

Tahap analisis dimulai dengan observasi dan wawancara guru untuk mengidentifikasi kebutuhan media bermain yang mendukung perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Kendala yang ditemukan adalah keterbatasan media, ruang, dan waktu bermain. Fokus analisis meliputi:

1. **Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran:**  
Keterampilan motorik kasar penting untuk anak usia dini.
2. **Analisis Situasi Pembelajaran:**  
Kendala ruang dan alat bermain mengurangi aktivitas fisik anak.
3. **Analisis Karakteristik Anak:**  
Anak usia 5-6 tahun membutuhkan stimulasi fisik melalui permainan aktif.

### 2) Design

Pada tahap desain, peneliti merancang permainan untuk mendukung keterampilan motorik kasar anak. Rancangan permainan

mencakup aspek edukatif, keselamatan, dan kesesuaian dengan karakteristik anak. Langkah-langkah desain meliputi:

- 1) **Membuat Rancangan Awal Produk:**  
Permainan "Petualangan Lompat" yang melibatkan hula hoop dan cones untuk melatih keseimbangan dan koordinasi.
- 2) **Menyiapkan Instrumen:**  
Angket validasi ahli dan lembar observasi untuk menilai kelayakan media.
- 3) **Merancang Prototype:**  
Media bermain dengan desain visual menarik dan panduan bermain yang jelas, cocok untuk ruang terbatas.



**Gambar 2.** Desain *Hula Hoop*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



**Gambar 3.** Desain *Cones*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



**Gambar 4.** Desain permainan kreasi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### 3) Development

Tahap pengembangan merupakan kelanjutan dari fase desain, di mana model media bermain yang telah dirancang mulai diproduksi dan diuji secara terbatas. Tujuan

utama dari tahap ini adalah memastikan bahwa media bermain yang dibuat benar-benar efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Beberapa langkah kunci dalam tahap pengembangan ini meliputi:

a) Pembuatan Media Bermain *Hula Hoop*

Tahap pertama adalah pembuatan media bermain hula hoop sesuai rancangan yang mencakup alat permainan dan aturan main.

b) Melakukan Validasi Ahli Materi dan Media

Uji ahli dilakukan untuk memastikan bahwa media permainan memenuhi standar dari segi materi dan media. Uji ini dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.

c) Revisi Media Bermain *Hula Hoop*

Setelah uji coba awal, hasil pengamatan dan evaluasi digunakan untuk memperbaiki media bermain hula hoop. Revisi dilakukan berdasarkan umpan balik dari guru dan observasi anak-anak. Perbaikan mencakup aspek keamanan dan kesederhanaan aturan permainan agar lebih mudah dipahami. Setelah revisi, media diuji kembali sebelum diimplementasikan secara lebih luas, memastikan efektivitasnya dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak.

#### 4) *Implementation*

Pengujian lingkup kecil dilakukan di PAUD Purnama Azzahra untuk menguji kualitas isi dan prosedur model permainan yang dikembangkan. Selanjutnya,

pengujian lingkup besar dilakukan di TKIT Ibadurrahman dan TK Kusuma. Setelah evaluasi dan perbaikan produk, model permainan akhir siap digunakan oleh guru PAUD untuk meningkatkan keterampilan anak usia 5-6 tahun. Tujuan implementasi adalah mengumpulkan umpan balik untuk perbaikan produk.

Berikut ini adalah penjelasan tentang pengujian produk yang dilakukan pada tahap ini (Aryanto, 2021).

#### a) Uji Skala Kecil

Uji skala kecil dilakukan di PAUD Purnama Azzahra dengan 20 anak untuk menguji kelayakan dan efektivitas media permainan dalam melatih keterampilan motorik kasar anak.

#### b) Uji Skala Besar

Setelah perbaikan dari uji skala kecil, uji skala besar dilakukan di TKIT Ibadurrahman dan TK Kusuma dengan 50 siswa total untuk menguji konsistensi media permainan di lingkungan yang lebih beragam.

#### c) Mengumpulkan Data (Angket dan Lembar Observasi)

Data dikumpulkan melalui angket yang disebarkan kepada guru untuk menilai perkembangan motorik kasar anak, serta lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak secara langsung. Data yang diperoleh dianalisis untuk mendapatkan temuan penelitian yang valid.

### 3. *Evaluation*

Pada tahap evaluasi dilakukan setelah melalui tahap implementasi selesai. Memiliki tujuan agar memperbaiki

kekurangan pada produk dan dapat dilakukan revisi akhir pada produk melalui masukan (angket) dari para ahli. Revisi ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas produk permainan yang lebih layak dipakai sebagai media permainan secara terus menerus.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PAUD Purnama Azzahra, TK Kusuma, dan TKIT Ibadurrahman.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama 4 minggu setelah izin penelitian dikeluarkan. Minggu pertama untuk uji media dan materi, minggu kedua uji coba skala kecil di PAUD Purnama Azzahra, dan minggu ketiga dan keempat untuk uji coba skala besar di TKIT Ibadurrahman dan TK Kusuma.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi penelitian terdiri dari anak usia dini 5-6 tahun di 3 lembaga PAUD di Kecamatan Ciruas, dengan total 70 siswa.

### 2. Sampel

Teknik sampling yang digunakan adalah sampling cluster, dimana populasi dibagi menjadi kelompok dan kemudian beberapa kelompok dipilih secara acak. Sampel penelitian adalah anak-anak usia 5-6 tahun dari 3 lembaga PAUD yang terlibat. Uji skala kecil dilakukan di PAUD Purnama Azzahra, sedangkan uji skala besar di TKIT Ibadurrahman dan TK Kusuma.

## C. Definisi Operasional

Penelitian selanjutnya yaitu variabel - variabelnya dapat didefinisikan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

<b>Variabel Penelitian</b>	Media Bermain <i>Hula Hoop</i> (X)
<b>Definisi Operasional</b>	Media atau alat yang dirancang untuk mendukung aktivitas bermain yang melibatkan gerak fisik anak melalui media permainan lompat kreasi ini. Sehingga dengan mengembangkan media permainan lompat kreasi ini anak dapat menggerakkan tubuhnya dengan aktif serta dapat menarik perhatian anak untuk melakukannya tanpa rasa bosan.
<b>Indikator</b>	1. Kesesuaian media dengan usia anak 2. Tingkat keamanan media bermain 3. Desain dan kreativitas media permainan yang mendorong aktivitas fisik anak menjadi aktif
<b>Pengukuran</b>	Ordinal

## D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Jenis Data

Adapun bentuk data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (RnD).

#### a) Data Kuantitatif

Data ini dapat diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta pengukuran performa motorik kasar anak pada saat uji coba.

#### b) Data Kualitatif

Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi respon anak selama penggunaan media bermain, wawancara secara terstruktur, kritik dan saran dari hasil validasi ahli materi dan ahli media.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan metode wawancara dan angket dalam pengumpulan data yang diperlukan.

### a) Observasi

Peneliti mengamati penerapan media *hula hoop* oleh guru, termasuk cara memperkenalkan permainan, keaktifan anak, dan respons anak terhadap media. Tujuannya adalah menilai efektivitas *hula hoop* dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

### b) Wawancara Guru

Wawancara terstruktur dengan guru dilakukan untuk mengumpulkan data tentang perkembangan motorik kasar anak dan penggunaan media permainan dalam mendukung gerakan motorik kasar. Pertanyaan wawancara sudah dipersiapkan sebelumnya.

**Pernyataan Positif** : pertanyaan yang diarahkan untuk menilai aspek positif dari media dan materi, seperti keterpahaman, keamanan, daya tarik visual, serta kesesuaian materi dengan perkembangan anak.

**Pernyataan Negatif** : pertanyaan yang memeriksa potensi kekurangan dalam media atau materi, seperti kesulitan penggunaan, ketidakamanan, atau ketidakcocokan materi dengan tujuan pembelajaran.

## 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini menggunakan wawancara yang diberikan kepada guru PAUD dan angket diberikan kepada ahli

materi, dan ahli media sebagai subjek penelitian.

### a. Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur menggunakan pertanyaan tertulis yang telah dipersiapkan sebelumnya, bertujuan untuk mengumpulkan data yang konsisten dan terarah. Semua responden menerima pertanyaan yang sama, memastikan informasi yang mudah dibandingkan.

### b. Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validasi media menilai kelayakan media berdasarkan desain, keamanan, kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, dan ketahanan media. Instrumen ini memastikan bahwa media sesuai untuk digunakan dalam pengembangan motorik kasar anak.

### c. Angket Guru

Angket untuk guru mengumpulkan data mengenai pengalaman, tantangan, dan kebutuhan dalam mengajarkan keterampilan motorik kasar. Alat ini efektif untuk menggali pandangan dan hambatan yang dihadapi guru dalam pembelajaran menggunakan media tersebut.

Dengan melibatkan guru dalam proses pengumpulan data, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan solusi yang lebih tepat sasaran dalam mendukung perkembangan motorik anak usia dini, khususnya dalam keterampilan melompat dan berlari dengan menggunakan pengembangan media bermain *hula hoop* ini.

**Pernyataan Positif** : digunakan untuk menilai aspek yang menguntungkan dari media dan materi, seperti kemudahan penggunaan,

keamanan, efektivitas dalam pengajaran, dan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran.

**Pernyataan Negatif** : mengidentifikasi potensi masalah atau kesulitan yang dihadapi oleh guru dalam penggunaan media, seperti kesulitan persiapan, ketidaksesuaian media dengan kebutuhan anak, atau masalah motivasi.

## B. Teknik Analisis Data

### 3. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan skala Likert, instrumen yang digunakan yaitu untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi subjek penelitian (Sugiyono, 2015). Hasil validasi model menjadi dasar data validasi media yang dilakukan oleh validator. Sebaliknya, uji skala kecil dan skala besar digunakan untuk mengumpulkan data uji pengguna. Data tersebut dianalisis secara kuantitatif dan diukur menggunakan skala Likert 4 (empat) interval. Pada tabel 2 menampilkan kriteria penilaian skala Likert.

**Tabel 2.** Kriteria penilaian skala likert

NO.	Jawaban	Nilai
1.	Tidak Baik (TB)	1
2.	Netral (N)	2
3.	Baik (B)	3
4.	Sangat Baik (SB)	4

Adapun nilai yang didapat dirubah menjadi persentase pada rumus (Nesri, 2020):

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase validasi

$\sum x$  = jumlah nilai yang didapat

$\sum x_i$  = jumlah nilai maksimal

Setelah mengumpulkan hasil persentase

validasi, peneliti mengelompokkan temuan berdasarkan kriteria validitas produk.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data ini merupakan suatu gambaran data yang digunakan dalam penelitian agar bisa dipaparkan dan dapat dipahami dengan mudah. Adapun dua jenis data pada penelitian ini yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif. Proses penelitian ini menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*.

### PAUD Purnama Azzahra

Anak-anak hanya mendapatkan senam sebagai kegiatan motorik kasar, dengan kurangnya variasi permainan yang mengaktifkan gerakan fisik. Olahraga hanya dilakukan sekali seminggu (Rabu), sehingga perlu adanya media permainan tambahan, seperti hula hoop, untuk mendukung perkembangan motorik kasar.

### TK Kusuma

Seperti halnya PAUD Purnama Azzahra, hanya ada senam sebagai kegiatan motorik kasar. Namun, anak-anak dapat bermain di luar kelas dengan alat permainan yang mengasah motorik kasar secara mandiri. Meskipun fasilitas memadai, masih diperlukan media permainan yang dapat digunakan guru saat pembelajaran untuk memantau perkembangan motorik kasar anak.

### TKIT Waladun Sholih

Anak-anak melakukan senam setiap Rabu, namun fasilitas media bermain sangat terbatas. Anak-anak hanya dapat berlari di halaman saat di luar jam pelajaran. Penggunaan media hula



hoop dapat membantu mengisi waktu dan melatih perkembangan motorik kasar anak dengan cara yang lebih bervariasi dan terpantau.

### **Pelaksanaan Wawancara Guru**

Pada PAUD Purnama Azzahra, pengembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dianggap sangat penting karena membantu anak dalam keseimbangan, koordinasi, dan keaktifan. Namun, metode yang diterapkan saat ini, seperti senam seminggu sekali, masih dianggap kurang merata. Media *hula hoop* yang baru diperkenalkan mendapat respon positif dari anak-anak yang sangat antusias mencobanya. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan alat, waktu, dan media bermain, pengembangan media *hula hoop* ini dianggap sangat membantu guru dalam memantau perkembangan motorik kasar anak secara lebih merata. Di TK Kusuma, pengembangan motorik kasar juga sangat penting, tetapi kegiatan senam, lari, dan lompat yang diterapkan pun belum cukup merata. Penggunaan media *hula hoop* masih belum banyak dilakukan, meski ada upaya untuk mengkreasikan senam agar lebih menarik bagi anak-anak. Tantangan yang dihadapi adalah kurangnya minat anak untuk mengikuti permainan, meskipun respon mereka terhadap permainan baru sangat antusias. Pengembangan media *hula hoop* di TK Kusuma diharapkan dapat membantu menciptakan permainan yang menyenangkan dan merata. Sementara itu, di TKIT Waladun Sholih, pengembangan motorik kasar sangat dihargai, namun waktu dan sifat anak membuat latihan motorik kurang merata. Penggunaan *hula hoop* baru mulai diperkenalkan dengan berbagai kreasi, dan

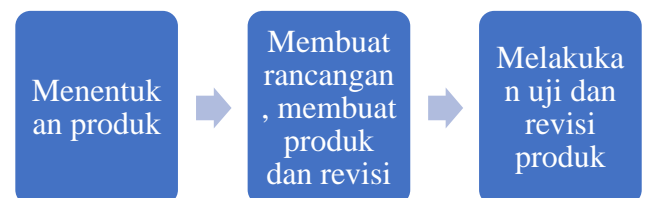
meskipun tantangan utama adalah keterbatasan alat dan waktu, respon anak terhadap permainan baru ini sangat positif. Media *hula hoop* ini sangat membantu dalam melatih koordinasi, kelincahan, dan keseimbangan anak, serta menjadi cara yang menyenangkan untuk meningkatkan motorik kasar secara merata.

### **Analisis Kebutuhan**

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti menganalisis kebutuhan seperti berikut :

1. Masih terdapat beberapa lembaga PAUD/TK yang belum memiliki kreasi permainan dan memanfaatkan alat yang bisa menjadi perkembangan motorik kasar anak.
2. Diperlukannya pengembangan media permainan untuk anak

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti membuat rencana kerja dengan alur sebagai berikut :



**Gambar 5.** Alur rencana kerja penelitian

#### **a. Desain (Design)**

##### **1) Desain Produk**

Tahap desain produk pada penelitian ini yaitu desain awal yang direncanakan oleh peneliti. Yang dimana mengembangkan media permainan berbasis *hula hoop* untuk motorik kasar anak.

#### **Pembuatan Media Bermain**

Peneliti memproduksi media bermain sesuai desain yang mencakup *hula hoop*, cones,

garis penanda start, dan panduan permainan dengan ilustrasi serta instruksi, serta membuat prototipe video untuk memudahkan pemahaman.

### Uji Validasi oleh Ahli

Media divalidasi oleh tiga ahli (1 ahli media, 2 ahli materi) untuk menilai kelayakan isi, keamanan, dan kesesuaian dengan anak usia dini. Hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata 97,7%, yang masuk kategori sangat layak.

### Revisi Produk

Peneliti melakukan revisi pada desain instruksi permainan untuk meningkatkan kejelasan dan keamanan, berdasarkan masukan dari ahli dan pengamatan awal.

### Uji Skala Besar

Uji skala besar dilakukan pada hari Kamis dan Jumat, 20-21 Maret 2025 di TKIT Waladun Sholih. Sedangkan pada hari Rabu, 9 dan 16 April 2025 di TK Kusuma dengan masing-masing jumlah 25 anak. Tujuan dari uji skala besar ini adalah untuk menguji produk final.



**Gambar 4.3** Uji coba skala besar

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus:

Keterangan:

- P = persentase validasi
- $\sum x$  = jumlah nilai yang didapat
- $\sum x_i$  = jumlah nilai maksimal

Maka yang didapat hasil dari penilaian melalui angket guru pada TKIT Waladun Sholih yaitu, 97,9% dan TK Kusuma yaitu, 100%.

### Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil evaluasi pada penelitian ini mulai dari proses analisis hingga implementasi yaitu membuat desain petunjuk permainan yang lebih rinci. Dan revisi dari desain tersebut sudah di selesaikan dan dapat digunakan oleh guru.

### Pembahasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *hula hoop* yang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kegiatan motorik di beberapa PAUD masih terbatas dan monoton, sementara anak-anak kurang aktif secara fisik. Oleh karena itu, peneliti merancang media permainan lompat berbasis *hula hoop* yang menggabungkan gerakan melompat dan berlari. Desain media ini mencakup *hula hoop*, *cones*, dan garis penanda start, serta disajikan dalam bentuk video edukatif untuk menarik minat anak. Pengembangan dilakukan melalui pembuatan video, uji validitas oleh ahli, dan revisi sebelum uji coba lapangan. Implementasi media ini dilakukan di tiga PAUD dengan melibatkan 70 anak, yang menunjukkan respon positif, dengan anak-anak antusias dan aktif mengikuti permainan. Evaluasi melalui observasi langsung dan penilaian kualitatif menunjukkan peningkatan signifikan dalam keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan motorik kasar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *hula hoop* "Lompat Kreasi" berhasil meningkatkan keterampilan motorik kasar anak

secara merata dan menyenangkan, dengan hasil validasi mencapai kategori "Sangat Layak." Media ini terbukti efektif dalam merangsang gerakan tubuh, meningkatkan kekuatan kaki, serta melatih keseimbangan secara alami dan menyenangkan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media bermain berbasis *hula hoop* ini memberikan hasil yang baik dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.
2. Implementasi permainan berbasis *hula hoop* ini juga memberikan pengalaman atau kreasi bermain anak yang baru, menyenangkan sekaligus edukatif bagi anak.
3. Evaluasi menunjukkan bahwa anak-anak mengalami peningkatan yang signifikan dalam aspek keseimbangan, koordinasi gerak, dan keberanian beraktivitas fisik secara singkat.

### Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media bermain yang kreatif dan inovatif, seperti permainan lompat kreasi berbasis *hula hoop*, dapat menjadi alternatif solusi dalam pembelajaran motorik kasar anak usia dini. Media ini tidak hanya mendorong aktivitas fisik anak tetapi juga mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif.

Secara praktis, guru dapat menjadikan media ini sebagai bagian dari program pembelajaran harian di PAUD, khususnya dalam kegiatan pembelajaran fisik motorik.

## Saran

1. Bagi Guru PAUD: Disarankan untuk terus menggunakan media berbasis *hula hoop* ini dalam aktivitas pembelajaran guna untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.
2. Bagi Orang Tua: Diharapkan dapat mendukung anak-anak untuk lebih aktif bermain di rumah dengan menggunakan media bermain yang serupa.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan modifikasi permainan yang lebih variatif serta mengukur dampak jangka panjang terhadap pengembangan motorik kasar anak

## DAFTAR PUSTAKA

- Adminpintarharati. (2022). Pengaruh Permainan Sirkuit Play With Color Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A Di TK AL-MAKRUF Desa Tahai Jaya Tahun Ajaran 2020/2021. *Pintar Harati : Jurnal Pendidikan Dan Psikologi*,
- Arifin, Z. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan. *Al-Hikmah Way Kanan*, 1(1).
- Aryanto, U. (2021). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 :Teori dan Praktek. *Metode Penelitian*.
- Branch, R. M. (2019). Robert Maribe Branch - Instructional Design (The ADDIE Approach). In *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Erwanda, D. R., & Sutapa, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3).
- Hartati, S., Zulkifli, & Hukmi. (2020). Analisis Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2).
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020).

- Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).
- Maydiantoro, A. (2021a). Model-Model Penelitian dan Pengembangan. In *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia* (Vol. 2).
- Maydiantoro, A. (2021b). Model Penelitian Pengembangan (Borg & Gall, 1983). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 10.
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3).
- Novitasari, R., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hula Hoop Pada Anak Kelompok B PAUD AL-SYAFAQOH Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1).
- Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali, G. D., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Untirta*, 5 (2)(2).
- Rizki, H., & Aguss, R. M. (2020). Analisis Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 1(2).
- Saputro, B. (2019). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development). In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).