

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN
KEPERCAYAAN DIRI MELALUI BERMAIN GERAK
(Penelitian Tindakan di Kelompok B Taman Kanak-kanak Melati
Kab. Gowa, Sulawesi-Selatan, Tahun 2015)**

ADE AGUSRIANI

PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur. E-mail: ade.gusriani@gmail.com

***Abstract:** This study is aimed at exploring the gross motor skill and self confident processing activity of Group B students in TK Melati and investigating to what extent the processing result of gross motor skill and self confident can be improved through animal movement play. This study is a classroom action research using Kemmis and Mc. Taggart research model, and conducted in 2 cycles with 9 meetings in cycle I and 6 meetings in last cycle where every cycle consisted of the following steps: planning, action, observation and reflection. The sample of this study was 15 Group B students comprising of 8 male students and 7 female students. The instruments used in this study was observational sheet of students activities using animal movement play. The data in this study were quantitative and qualitative data. Quantitative data were analyzed by using descriptive statistic to compare the result from the first and second cycle. While qualitative data from field notes and interview were analyzed through the following steps: data reduction, data display and data verification. The results of this study depicts that there was the improvement of gross motor skill and self confident through animal move play, proven by the gross motor skill mean score in pre-cycle which was 64,17 % had improvement to 77,35 % in cycle I and become 89,13 % in cycle II.*

***Keywords:** move play, gross motor skill, self confident, early childhood*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan memperoleh gambaran proses aktivitas kemampuan motorik kasar dan kepercayaan diri pada anak kelompok B TK Melati melalui bermain gerak binatang. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart selama 2 siklus, terdiri dari 9 kali pertemuan pada siklus I dan 6 kali pertemuan pada siklus II, masing-masing siklus terdiri dari tahap-tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B berjumlah 15 orang anak, 8 laki-laki dan 7 perempuan. Analisis menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dengan statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari siklus pertama dan siklus kedua. Analisis data kualitatif dengan menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan wawancara dengan langkah-langkah reduksi data, display data dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar dan kepercayaan diri melalui bermain gerak binatang, dibuktikan oleh rata-rata skor kemampuan motorik kasar pra-siklus 64,17%, mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 77,35% dan pada siklus II menjadi sebesar 89,13%.

Kata Kunci: Bermain gerak, Kemampuan motorik kasar, Kepercayaan diri, Anak usia dini.

Anak merupakan makhluk individu yang sejak lahir telah memiliki perkembangan berbeda-beda dari berbagai aspek baik intelegensi, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, jasmani maupun sosialnya. Pada usia ini kemampuan-kemampuan dasar manusia terbangun dan menjadi pondasi bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya, termasuk perkembangan kemampuan motorik kasar dan kepercayaan diri anak yang menjadi dasar pembentukan karakter. Anak akan belajar dengan baik dan bermakna apabila anak merasakan kenyamanan baik secara psikologis dan kebutuhan fisiknya terpenuhi. Anak dengan mudah mengontruksi pengetahuannya melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak lainnya. Anak senang untuk melakukan eksplorasi, pencarian dan belajar melalui bermain.

Sekolah selama ini kebanyakan memusatkan pada salah satu atau beberapa pengembangan aspek perkembangan saja dan melupakan untuk menyentuh aspek-aspek perkembangan lainnya. Padahal seluruh aspek perkembangan

memerlukan stimulasi agar anak dapat berkembang dengan optimal. Aspek kognitif dan motorik halus merupakan beberapa aspek perkembangan yang sangat dominan ditingkatkan sedangkan aspek-aspek lain masih sangat kurang padahal untuk melakukan aktivitas dua hal penting yang dibutuhkan anak adalah kemampuan untuk melakukan gerakan tubuh dan menjalin interaksi sosial dengan orang lain dalam menjalankan aktivitasnya. Hurlock (2004: 15) menyatakan bahwa seorang anak yang tidak banyak memperoleh peluang untuk meningkatkan kemampuan kontrol dirinya akan memiliki kesulitan dalam melakukan kegiatan secara mandiri sehingga akan memunculkan rasa tidak aman secara fisik dan psikologis. Rasa aman psikologis yang tidak dirasakan anak pada gilirannya akan menimbulkan rasa percaya diri yang rendah yang akan memengaruhi perilakunya.

Kenyataan di lapangan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan observasi pada tanggal 05 september 2014, di kelas B dengan jumlah subjek 15 orang

anak, terdiri dari 7 orang anak perempuan dan 8 orang anak laki-laki menunjukkan bahwa sejauh ini kemampuan motorik kasar dan kepercayaan diri anak didik masih kurang, selama pembelajaran berlangsung anak kurang mampu mengangkat satu kaki, berjalan di atas papan, melompat dan terlihat kurang aktif selama pembelajaran, anak-anak malu untuk mengemukakan perasaannya dan ada juga beberapa anak ketika diberi kesempatan maju ke depan kemudian hanya diam, tidak berani untuk tampil di depan kelas.

Leppo, Davis dan Crim (2013: 201) menyatakan bahwa usia dini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kontrol dan otot atas gerakan mereka. Kepercayaan diri penting untuk ditumbuhkan sejak usia dini, hal tersebut dapat ditingkatkan melalui pembiasaan. Pembiasaan dapat ditumbuhkan melalui proses bermain yang merangsang aspek perkembangan sosial emosional anak sehingga kepercayaan diri pada anak dapat berkembang. Kemampuan motorik anak akan dapat berkembang

dengan baik jika anak distimulasi melalui kegiatan yang bersifat sensorik motorik yang melalui hal tersebut anak menyerap berbagai pengalaman sebagai hasil interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya.

Berdasarkan permasalahan yang di kemukakan di atas, bahwa rendahnya kemampuan motorik kasar dan kepercayaan diri, peneliti memandang bahwa perlunya dilakukan penelitian tindakan dalam meningkatkan kemampuan motorik dan kepercayaan diri. Adapun judul penelitian yang akan diteliti yaitu: "Peningkatan kemampuan motorik kasar dan kepercayaan diri anak melalui bermain gerak"

Kemampuan Motorik Kasar

Gallahue (1989: 20) menyatakan bahwa perkembangan motorik ada dua bentuk yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan gerak yang menggunakan otot-otot besar pada tubuh, kebanyakan olahraga menggunakan kemampuan motorik kasar.

Kemampuan motorik kasar sebagai kemampuan melakukan gerakan dengan melibatkan sebagian besar otot kasar tubuh yang membutuhkan tenaga besar Ismail (2012: 83).

Santrock (2011: 209) mendefinisikan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan dalam melibatkan kerja otot-otot besar seperti tangan untuk bergerak dan kaki untuk berjalan. Beaty (2013: 200) menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar yang melibatkan seluruh tubuh, kaki dan lengan dalam bergerak.

Samsudin (2008: 83) mengemukakan bahwa kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan kegiatan dengan melibatkan otot-otot besar. Hidayani, dkk (2011: 8.15) menyatakan bahwa perkembangan kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang melibatkan sebagian besar bagian tubuh dalam beraktivitas yang memerlukan pertumbuhan otot dan tulang yang kuat.

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar pada intinya adalah kemampuan anak dalam melakukan gerak terkoordinasi yang melibatkan fungsi otak, saraf, otot, dan sebagian besar tubuh.

Kepercayaan Diri

Gallahue (1989: 351) mengemukakan bahwa (*selfconfident*) atau kepercayaan diri adalah suatu istilah yang digunakan untuk menunjukkan keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam menjalankan tugas-tugas mental, fisik atau emosional.

Hidayat, Budirahayu dan Fong (2010: 2-6) menyatakan bahwa orang yang percaya diri termasuk orang yang bangga dan puas terhadap dirinya. Mereka memiliki penilaian yang positif terhadap dirinya, didukung penilaian positif dari lingkungan.

Yeung (2014: 21) mendefinisikan kepercayaan diri sebagai kemampuan untuk mengambil tindakan yang tepat dan efisien walaupun akan nampak sulit

pada saat tertentu. Kepercayaan diri merupakan sesuatu hal yang perlu dilakukan dalam waktu jangka pendek untuk meraih tujuan jangka panjang.

Corsini (2002: 201) menyatakan bahwa kepercayaan diri (*self confident*) merupakan penilaian terhadap kemampuan dan kapasitas yang dimiliki oleh diri sendiri. Sedangkan Ainullah (2011: 60) menambahkan bahwa kepercayaan diri merupakan sebuah kekuatan yang luar biasa. Percaya diri seperti reaktor yang membangkitkan segala energi yang ada pada diri seseorang untuk mencapai sukses.

Dengan demikian berdasarkan beberapa definisi di atas, kepercayaan diri merupakan keyakinan anak terhadap kemampuan dan kapasitas dirinya sendiri sehingga anak berani mengambil tindakan dalam melakukan sesuatu.

Bermain Gerak Binatang

Hurlock (1978: 320) menyatakan bahwa bermain adalah setiap aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh

kesenangan tanpa memperdulikan hasil akhirnya. Freeman dan Munandar (2012: 26) mengemukakan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Ismail (2012: 27) menambahkan bahwa bermain adalah aktivitas yang selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan disebabkan fungsi bermain adalah untuk relaksasi dan penyegaran kembali kondisi fisik dan mental yang berada pada ambang ketegangan. Donnchadha (2004: 131) menyatakan bahwa bermain adalah saat anak sepenuhnya terhanyut dalam bentuk kegiatan yang membuat dirinya terlibat karena ketertarikan dan mendapatkan kesenangan.

Hughes (2010: 3-5) menyatakan bahwa bermain memenuhi lima karakteristik penting, yaitu: (1) bermain adalah motivasi dari dalam (2) pemain bebas memilih permainan yang ingin dilakukan tanpa ada

paksaan dalam melakukannya (3) kegiatan bermain harus menyenangkan(4) *nonliteral* atau tidak nyata (5) bermain adalah aktif dalam melibatkan fisik, psikologis ataupun keduanya daripada hanya sekedar pasif.

Bermain memiliki manfaat yang banyak bagi kehidupan anak, memberikan anak kepuasan dan kesenangan saat melakukannya. Anak akan belajar untuk berinteraksi dengan anak lain dan dapat menjadi sarana edukasi untuk anak memperoleh informasi dan pengalaman berharga yang memengaruhi berbagai aspek perkembangannya.

Lingkungan tempat anak tinggal dapat menjadi sumber inspirasi untuk anak berkembang sehingga metode pemberian stimulasi dapat diberikan melalui apa yang dilihat anak sehingga anak dapat menirunya. Salah satu yang sering terindera oleh anak di lingkungan sehari-hari misalnya tentang pergerakan binatang sehingga salah satu cara menstimulasi anak adalah dengan stimulasi permainan gerak binatang.

Gerak merupakan materi dasar dalam menari, dalam pembelajaran tari umumnya akan diterapkan pendekatan imitatif atau menirukan. Dewi (2013: 61-62) menyatakan bahwa melalui gerak anak akan melibatkan sebagian besar anggota tubuh sehingga akan membuat fisik anak menjadi lebih sehat selama gerakan yang diberikan sesuai tahap perkembangan anak.

Stimulasi bermain gerak binatang pada dasarnya merupakan gerakan yang menerapkan pendekatan imitatif dalam proses pembelajaran. Anak akan mengikuti gerakan suatu model dalam melakukan suatu gerakan. Permainan gerak binatang yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kegiatan yang bertujuan untuk merangsang perkembangan gerak anak melalui aktivitas bebas, kreatif dengan cara mencoba meniru gerakan binatang sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan yang menggunakan model Kemmis

dan Taggart. Yang terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes kemampuan motorik kasar, tes kepercayaan diri, wawancara dan observasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini

adalah kuantitatif deksriptif dan analisis data secara kualitatif. Analisis data kuantitatif disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Sementara analisis data secara kualitatif menggunakan metode Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahap yaitu reduksi data, display data dan verifikasi data (1992: 16-20).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar dan **Pra-Siklus**

kepercayaan diri meningkat dari tiap siklusnya.

Tabel 1. Hasil Asesmen Awal Pra-Siklus Kemampuan Motorik Kasar Anak

No	Nama anak	Skor	Persentase (%)	Ket
1	Fk	30	62,5%	MB
2	Uc	39	81,25%	BSH
3	Ah	31	64,58%	MB
4	Zk	35	72,91%	BSH
5	Hrl	31	64,58%	MB
6	Sls	30	62,5%	MB
7	Nr	22	45,83%	MB
8	Tt	36	75%	BSH
9	Im	29	60,41%	MB
10	Fhr	29	60,41%	MB
11	Rq	28	58,33%	MB
12	Rr	26	54,17%	MB
13	Fdl	37	77,08%	BSH
14	Hsy	38	79,17%	BSH
15	Fjr	21	43,75%	BB
Rata-rata kelas		30,8	64,17%	MB

Dari data kepercayaan diri anak pra-penelitian berdasarkan tabel diatas rata-rata skor yang diperoleh anak tentang kemampuan motorik kasar

dan kepercayaan diri pada pra siklus anak masih terkategori mulai berkembang, hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi peneliti

diantaranya yaitu: (1) kurangnya kegiatan yang merangsang kemampuan motorik kasar dan kepercayaan diri anak di TK Melati (2) pembelajaran masih terpusat pada guru sebagai informasi, sistem pembelajaran masih sangat konvensional (3) setiap harinya anak diminta untuk melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan kertas, pensil dan alat mewarnai, (4) berdasarkan hasil pengamatan ditemukan anak terlihat kurang tertarik, tidak antusias dan bersemangat saat pembelajaran diberikan guru.

Tabel 2. Hasil Asesmen Awal Pra-Siklus Kepercayaan Diri Anak

No	Nama anak	Skor	Persentase (%)	Ket
1	Fk	21	52,5%	MB
2	Uc	25	62,5%	MB
3	Ah	16	40%	BB
4	Zk	21	52,5%	MB
5	Hrl	24	60%	MB
6	Sls	21	52,5%	MB
7	Nr	25	62,5%	MB
8	Tt	29	72,5%	BSH
9	Im	16	40%	BB
10	Fhr	17	42,5%	BB
11	Rq	16	40%	BB
12	Rr	21	52,5%	MB
13	Fdl	28	70%	BSH
14	Hsy	26	65%	MB
15	Fjr	11	27,5%	BB
Rata-rata kelas		21,13	53,25%	MB

Siklus I

Tabel 3. Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I

No	Nama anak	Skor	Persentase (%)	Ket
1	Fk	34	70,83%	BSH
2	Uc	44	91,67%	BSB
3	Ah	34	70,83%	BSH
4	Zk	41	85,41%	BSH
5	Hrl	39	81,25%	BSH
6	Sls	34	70,83%	BSH
7	Nr	31	64,58%	MB
8	Tt	40	83,33%	BSH
9	Im	38	79,17%	BSH
10	Fhr	34	70,83%	BSH
11	Rq	31	64,58%	MB
12	Rr	38	79,17%	BSH
13	Fdl	44	91,67%	BSB

14	Hsy	45	93,75%	BSB
15	Fjr	30	62,5%	MB
Rata-rata kelas		37,13	77,35%	BSH

Tabel 4. Hasil Asesmen SiklusI Kepercayaan Diri Anak

No	Nama anak	Skor	Persentase (%)	Ket
1	Fk	29	72,5%	BSH
2	Uc	33	82,5%	BSB
3	Ah	24	60%	MB
4	Zk	28	70%	BSH
5	Hrl	30	75%	BSH
6	Sls	29	72,5%	BSH
7	Nr	32	80%	BSH
8	Tt	35	87,5%	BSH
9	Im	25	62,5%	MB
10	Fhr	23	57,5%	MB
11	Rq	26	65%	BSH
12	Rr	31	77,4%	BSH
13	Fdl	37	92,5%	BSB
14	Hsy	34	85%	BSB
15	Fjr	20	50%	MB
Rata-rata kelas		29,07	72,67%	BSH

Dari data kepercayaan diri anak siklus I berdasarkan tabel diatas menggambarkan bahwa rata-rata skor kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 TK Melati pada siklus I berada pada klasifikasi berkembang sesuai harapan (BSH), yaitu dengan skor rata-rata kelas 37,13 atau 77,35% dari 15 anak di kelompok B2. Terdapat masih ada tiga anak yang memperoleh skor rendah atau dalam kategori mulai berkembang yaitu Sls, Rq dan Fjr. Adapun rata-rata skor kepercayaan diri anak kelompok B2 TK Melati pada siklus I berada pada klasifikasi berkembang

sesuai harapan (BSH), yaitu dengan skor rata-rata kelas 29,07 atau 72,67% dari 15 anak di kelompok B2. Terdapat empat anak dengan kategori mulai berkembang yaitu Ah, Im, Fhr dan Fjr. Hal ini disebabkan anak belum terbiasa dalam melakukan kegiatan bermain gerak dengan. Sehingga menurut teman sejawat agar melanjutkan ke siklus II, dan sebaiknya agar peneliti menjelaskan materi permainan dengan lebih menarik di kelas, agar dimengerti anak, dan hendaknya guru lebih memerhatikan anak dan memberi motivasi anak agar lebih

aktif, semangat dan dan senang dalam melakukan kegiatan bermain gerak di kelas.

Berdasarkan hasil refleksi antara peneliti dan kolaborator dikemukakan beberapa rekomendasi yang sebaiknya dilakukan pada pertemuan selanjutnya, yaitu: 1)

Siklus II

Menjelaskan tahapan bermain gerak dengan bahasa jelas dan penuh antusias, 2) Memotivasi dan membimbing anak dalam melakukan permainan, 3) Memberikan pujian kepada anak yang aktif menjawab pertanyaan dengan benar.

Tabel 5. Rata-rata Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II

No	Nama anak	Skor	Persentase (%)	Ket
1	Fk	42	87,5%	BSB
2	Uc	46	95,83%	BSB
3	Ah	40	83,33%	BSh
4	Zk	46	95,83%	BSB
5	Hrl	45	93,75%	BSB
6	Sls	41	85,41%	BSh
7	Nr	38	79,17%	BSh
8	Tt	45	93,75%	BSB
9	Im	43	89,58%	BSB
10	Fhr	44	91,67%	BSB
11	Rq	40	83,33%	BSh
12	Rr	42	87,5%	BSB
13	Fdl	47	97,91%	BSB
14	Hsy	47	97,91%	BSB
15	Fjr	37	77,08%	BSh
Rata-rata kelas		42,87	89,31%	BSB

Berdasarkan data pada siklus II di atas, terlihat bahwa rata-rata skor yang diperoleh anak hampir keseluruhan termasuk dalam kategori

berkembang sangat baik. Adapun hasil asesmen siklus II untuk kepercayaan diri dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Asesmen Siklus II Kepercayaan Diri Anak

No	Nama anak	Skor	Persentase (%)	Ket
1	Fk	32	80%	BSH
2	Uc	34	85%	BSB
3	Ah	30	75%	BSH
4	Zk	33	82,5%	BSB
5	Hrl	31	77,5%	BSH
6	Sls	29	72,5%	BSH
7	Nr	37	92,5%	BSB
8	Tt	39	97,5%	BSB
9	Im	32	80%	BSH
10	Fhr	29	72,5%	BSH
11	Rq	32	80%	BSH
12	Rr	36	90%	BSB
13	Fdl	39	97,5%	BSB
14	Hsy	38	95%	BSB
15	Fjr	26	65%	BSH
Rata-rata kelas		33,13	82,82%	BSB

Berdasarkan data pada siklus II di atas, terlihat bahwa rata-rata skor yang diperoleh anak hampir keseluruhan termasuk dalam kategori berkembang sangat baik. Data pada siklus II menunjukkan bahwa rata-rata klasikal kemampuan motorik kasar anak sudah mencapai 89,31% dari pra-siklus dan rata-rata klasikal kepercayaan diri anak sudah mencapai 82,82% dari pra-siklus. Berdasarkan peningkatan kemampuan motorik kasar dan

kepercayaan diri anak yang di dapat pada akhir siklus II, peneliti dan kolaborator menyimpulkan bahwa peningkatan yang dihasilkan dari pra-siklus sampai siklus II sudah memenuhi standar yang telah disepakati yaitu nilai rata-rata klasikal minimal mencapai 71%. Dengan demikian peneliti dan kolaborator menghentikan penelitian ini karena peningkatan yang diharapkan sudah melebihi standar yang telah di tetapkan. Adapun skor

kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat dengan tabel di
dari pra-siklus hingga siklus II, bawah ini:

Tabel 7. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Masing-masing Aspek Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Responden	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Rata-rata	%	Rata-rata	%	Rata-rata	%
1.	Fk	30	62,5%	34	70,83%	42	87,5%
2.	Uc	39	81,25%	44	91,67%	46	95,83%
3.	Ah	31	64,58%	34	70,83%	40	83,33%
4.	Zk	35	72,91%	41	85,41%	46	95,83%
5.	Hrl	31	64,58%	39	81,25%	45	93,75%
6.	Sls	30	62,5%	34	70,83%	41	85,41%
7.	Nr	22	45,83%	31	64,58%	38	79,17%
8.	Tt	36	75%	40	83,33%	45	93,75%
9.	Im	29	60,41%	38	79,17%	43	89,58%
10.	Fhr	29	60,41%	34	70,83%	44	91,67%
11.	Rq	28	58,33%	31	64,58%	40	83,33%
12.	Rr	26	54,17%	38	79,17%	42	87,5%
13.	Fdl	37	77,08%	44	91,67%	47	97,91%
14.	Hsy	38	79,17%	45	93,75%	47	97,91%
15.	Fjr	21	43,75%	30	62,5%	37	77,08%
Rata-rata Kelas		30,8	64,17%	37,13	77,35%	42,87	89,31%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan motorik kasar setelah anak diberikan tindakan berupa permainan gerak binatang. Berdasarkan hasil asesmen awal, hasil menunjukkan bahwa ada 1 anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang belum berkembang, 9 anak yang mulai berkembang, dan 5 anak yang berkembang sesuai harapan. Setelah pemberian tindakan pada siklus I, hasilnya menunjukkan bahwa bahwa ada 3 anak yang memiliki kemampuan motorik kasar

sudah berkembang sangat baik, 9 anak berkembang sesuai harapan, dan 3 anak mulai berkembang. Tiga anak yang berkembang sangat baik adalah Uc, Fdl, Hsy. Ketiganya merupakan anak yang paling aktif dibanding teman-temannya yang lain ketika bermain. Sementara tiga anak yang memiliki kemampuan motorik mulai berkembang setelah pemberian tindakan siklus I adalah Fjr, Rq, Nr.

Pada saat pemberian tindakan pada siklus I, Fjr dan Rq menolak untuk ikut bermain hingga selesai. Hal lain juga dialami Nr yang

mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan non-lokomotor seperti berdiri dengan satu kaki. Peneliti dan kolaborator menyepakati untuk melanjutkan tindakan ke siklus II meskipun kriteria keberhasilan tindakan secara klasikal telah tercapai, yaitu 71%. Pada pemberian siklus II, anak masih melakukan beberapa gerakan binatang seperti siklus I hanya mengganti gerak binatang bangau dengan bebek. Anak mendapatkan penjelasan tentang gerakan-gerakan binatang melalui video dan musik yang bersifat lebih menghibur anak sehingga diharapkan dapat mengatasi kebosanan anak.

Essa (2004: 293) menyatakan bahwa penggunaan musik pada gerak

akan membuat anak menjadi bergerak dan menari sehingga meningkatkan perkembangan motor dan kreativitas. Hasil pemberian siklus II adalah anak-anak mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar. Hasilnya menunjukkan bahwa 10 anak telah menunjukkan kemampuan motorik kasar berkembang sangat baik dan 5 anak berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan setiap anak telah tercapai, yaitu anak menunjukkan kemampuan motorik kasar yang berkembang dengan sangat baik. Skor kepercayaan diri anak dari pra-siklus hingga siklus II, dapat dilihat dengan tabel di bawah ini:

Tabel 8. Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Pada Masing-masing Aspek Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Responden	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Rata-rata	%	Rata-rata	%	Rata-rata	%
1.	Fk	21	52,5%	29	72,5%	32	80%
2.	Uc	25	62,5%	33	82,5%	34	85%
3.	Ah	16	40%	24	60%	30	75%
4.	Zk	21	52,5%	28	70%	33	82,5%
5.	Hrl	24	60%	30	75%	31	77,5%
6.	Sls	21	52,5%	29	72,5%	29	72,5%
7.	Nr	25	62,5%	32	80%	37	92,5%
8.	Tt	29	72,5%	35	87,5%	39	97,5%
9.	Im	16	40%	25	62,5%	32	80%
10.	Fhr	17	42,5%	23	57,5%	29	72,5%
11.	Rq	16	40%	26	65%	32	80%
12.	Rr	21	52,5%	31	77,4%	36	90%
13.	Fdl	28	70%	37	92,5%	39	97,5%
14.	Hsy	26	65%	34	85%	38	95%

15.	Fjr	11	27,5%	20	50%	26	65%
Rata-rata Kelas		21,13	53,25%	29,07	72,67%	33,13	82,82%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa ada 5 anak yang memiliki kepercayaan diri yang belum berkembang, 8 anak yang mulai berkembang, dan 2 anak yang berkembang sesuai harapan lalu peneliti dan kolaborator menyepakati untuk memberikan tindakan peningkatan kepercayaan diri anak melalui bermain gerak.

Hasil asesmen menunjukkan bahwa ada 4 anak yang memiliki kemampuan kepercayaan diri sudah berkembang sangat baik, 7 anak atau berkembang sesuai harapan, dan 4 anak mulai berkembang. Empat anak yang memiliki skor yang tinggi dibandingkan anak-anak yang lain, yaitu Hsy, Tt, Fdl. Pada saat pelaksanaan siklus I, ketiga anak tersebut memang menunjukkan perhatian yang sangat baik. Ketiga anak tersebut memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar dan memberikan respon yang baik saat guru menyampaikan materi. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hidayat, Budirahayu dan Fong (2010: 6) bahwa anak yang memiliki kepercayaan diri yang akan membuat

anak menjadi peduli dan peka dengan lingkungan sekitar.

Kemudian pelaksanaan tindakan siklus II menunjukkan hasil 7 anak atau telah menunjukkan kepercayaan diri berkembang sangat baik dan 8 anak atau berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil presentase pencapaian anak setelah pelaksanaan siklus II, maka pemberian tindakan telah dikatakan berhasil karena target pencapaian 71% sudah tercapai.

Peraturan permainan mengajari anak untuk memposisikan anak sebagai pendengar dan pembicara sehingga anak akan memahami cara berkomunikasi yang baik. Donnchadha (2004: 152) menyatakan bahwa komunikasi merupakan semua bentuk penyampaian pesan dan perolehan informasi dari orang lain yang meliputi berbicara, tertawa, menangis, diam, melakukan bahasa tubuh dan semua bentuk komunikasi lainnya.

Permainan gerak binatang, melatih anak belajar untuk menentukan posisi saat akan

bermain, hal tersebut membuat anak membentuk sikap tegas dalam menentukan pilihan. Sebagaimana dinyatakan oleh Hidayat, Budirahayu dan Fong (2010: 6) bahwa ketegasan anak bisa terbentuk saat anak menentukan pilihan sehingga anak bisa memilih dengan yakin sesuai dengan keinginan anak.

Melalui permainan gerak binatang, maka anak belajar untuk mengekspresikan perasaan baik saat dan setelah, anak akan dapat merasakan emosi jiwa positif dengan perasaan senang yang mereka rasakan. Byrne dkk (2009: 69) mengemukakan bahwa rasa senang yang dialami seseorang akan membuat seseorang menjadi lebih mudah dalam berinteraksi dengan orang lain dibandingkan jika kondisi perasaan sedang negatif.

Anak membantu guru dalam membersihkan ruang belajar setelah belajar. Sehingga anak belajar untuk bertanggungjawab dan membangun interaksi yang positif dengan orang lain. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Vygotsky (2009: 44) menyatakan bahwa satu aspek signifikan dalam bermain adalah

memberikan anak kesempatan untuk melakukan kontrol dalam pembelajarannya.

Anak melakukan pilihan dalam bermain, anak melakukan interaksi dengan teman bermainnya. Howard dan Wood (2013: 173) menyatakan bahwa suatu permainan penting untuk menciptakan peluang untuk anak melakukan inisiatif dalam beaktivitas yang akan meningkatkan rasa kepemilikan anak dan tanggung jawab terhadap lingkungannya, aturan dan tatacara.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain gerak binatang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan kepercayaan diri anak. Peningkatan skor tersebut didukung oleh beberapa faktor.

SIMPULAN

Sesuai dengan perumusan masalah yang di ajukan dan berdasarkan hasil analisis pembahasan, maka kesimpulan penelitian ini adalah:

Proses pembelajaran melalui bermain gerak binatang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan,

observasi dan evaluasi. Perencanaan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mempersiapkan berbagai alat untuk bermain. Pelaksanaan, yaitu penjelasan tentang tema yang akan diberikan dengan melalui bercerita dan tanya jawab, anak diajak untuk mengamati tentang proses gerakan binatang, pembagian kelompok dalam bermain. Observasi dan evaluasi, yaitu mengamati anak melakukan permainan dan mengevaluasi setelah bermain.

Bermain gerak binatang adalah aktivitas bermain dengan melakukan gerakan-gerakan hewan sekitar seperti melompat, berdiri dengan satu kaki, merayap, berlenggak-lenggok, dan menari-nari. Bermain gerak binatang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan kepercayaan diri anak kelompok B2 TK Melati, dapat menghadirkan suasana yang belajar yang berbeda dari sebelumnya dimana anak-anak mampu mengenal gerak binatang, anak-anak akan berimajinasi yang berkaitan dengan gerakan.

Adapun persentase total kenaikan hasil observasi kemampuan

motorik kasar dari pra-siklus diperoleh 64,17% pada siklus I meningkat sebesar 13,18%, sehingga menjadi 77,35%, siklus II meningkat sebesar 11,78% sehingga menjadi 89,13%. Adapun untuk persentase total kenaikan hasil observasi kepercayaan diri dari pra-siklus diperoleh 53,25% pada siklus I meningkat sebesar 19,42%, sehingga menjadi 72,67%, siklus II meningkat sebesar 10,15% sehingga menjadi 82,82%.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan sebelumnya, adapun saran yang bisa peneliti berikan adalah sebagai berikut: (a) Bagi guru diharapkan lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas yang bisa menstimulasi kemampuan motorik kasar dan kepercayaan diri anak dan guru lebih kreatif dalam mengkombinasikan berbagai kegiatan yang ada dilingkungan sekitar. (b) Bagi orangtua, diharapkan orangtua anak dapat memberikan stimulasi yang berkaitan

dengan kemampuan motorik kasar dan kepercayaan diri di rumah kepada anak sebagai bentuk keberlanjutan program yang diberikan oleh guru disekolah. (c) Bagi peneliti lain, diharapkan lebih

memperkaya kajian-kajianpenelitian terkait peningkatan kemampuan motorik kasar dan kepercayaan diri anak dengan menggunakan maupun menemukan metode yang tepat dan sesuai dengan usia anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunillah, Nurla Isna. *Panduan Menerapkan Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Laksana, 2011.
- Beaty, Janice J. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Corsini, Ray. *The dictionary of psychology*. New York: Brunner/Routledge, 2002
- Donnchadha, Reamon O'. *The Confident Child*. Jakarta: Nirmala, 2004.
- Dewi, Melina Surya. *Bunga Rampai: Dimensi Kreatif Dalam Pembelajaran Seni Tari*. Yogyakarta: Penerbit Pascaikj, 2013.
- Essa, L Eva. *Introduction To Early Childhood Education Annotated Students's Edition Sixth Edition*. USA: 2004.
- Gallahue, David L. *Understanding Motor Development Infants, Children, Adolescents*. USA: Benchmark, 1989.
- Hidayat, M. Zein., R. Yuli Budirahayu dan Christina Fong. *Hipnoterapi untuk anak yang kurang percaya diri*. Jakarta: Tiga Kelana, 2010.
- Hildayani, Rini., dkk. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2011.
- Howard, Justine dan Elizabeth Wood. *Play and Learning In The Early Years*. London: Sage publications, 2013.
- Hughes, Fergus P. *Children, Play and Development 4th Edition*. USA: SAGE Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 5, ayat 1.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga, 1978.
- Ismail, Andang. *Education Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media, 2012.
- Mills E. George. *Action Research: A guide for the Teacher Researcher*. 2nd ed., (New Jersey: Prentice Hall, 2003.

Samsudin. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Litera, 2008.

Santrock, John W. *Masa Perkembangan Anak Edisi 11*. Jakarta: Salemba Humanika, 2011.

Sarwono, Sarlito Wdan Eko A. Meinarno, *Psikologi*

Sosial. Jakarta: Salemba Humanika, 2009.

Yeung, Rob. *Confidence seni mendapatkan apapun yang anda inginkan*. Jakarta: Daras Books, 2014.