

Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui *Animal Fun*

Diannas Sukma Sari¹, Rizki Amalia², Yolanda Pahrul³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: diannas.sukmasari542016@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan motorik kasar anak pada TK Aysiyah Pulau Payung. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di lapangan pada beberapa penilaian seperti melempar bola secara terkontrol, menendang bola ke arah depan, melompat sebanyak 5 lompatan, menirukan gerakan binatang anak belum mampu melakukannya dikarenakan beberapa faktor seperti faktor kondisi fisik/tubuh dan motivasi yang kuat. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, dokumentasi, dan penilaian. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan disetiap siklus yang dilakukan. Pada kondisi awal kemampuan motorik kasar anak 36,39%. Pada siklus I pertemuan I dan II meningkat menjadi 45,58% dan 52,57%. Pada siklus II pertemuan I dan II meningkat lagi menjadi 70,58% dan 91,54%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan motorik kasar anak melalui metode *animal fun* pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Pulau Payung.

Kata Kunci : *Motorik Kasar, Animal Fun, Penelitian Tindakan Kelas*

Abstract

His research is motivated by the low gross motor skills of children at Aysiyah Kindergarten in Pulau Payung. Based on observations made in the field on several assessments such as throwing the ball in a controlled manner, kicking the ball forward, jumping 5 jumps, imitating animal movements, children have not been able to do it due to several factors such as physical/body condition factors and strong motivation. This research was conducted by classroom action research method. Data collection techniques used are observation, documentation, and assessment. This research was conducted using two learning cycles. This study shows an increase in each cycle carried out. In the initial conditions, children's gross motor skills were 36.39%. In the first cycle of the first and second meetings, it increased to 45.58% and 52.57%. In cycle II, meetings I and II increased again to 70.58% and 91.54%. These results indicate an increase in children's gross motor skills through the animal fun method for children aged 5-6 years at Aysiyah Kindergarten on Pulau Payung.

Keyword : *Gross Motor, Animal Fun, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan selanjutnya. Karena pendidikan anak usia dini merupakan pondasi dasar kepribadian anak. Menurut Suyadi (2013) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Anak membutuhkan dukungan dari semua pihak seperti orang tua, masyarakat dan Negara. Anak usai dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia, bahwa masa ini merupakan periode sensitif yang mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Menurut Mulyasa (2012) anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.

Kemampuan pada anak Taman Kanak-kanak yang berkembang dengan pesat yaitu kemampuan fisik atau motoriknya. Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Menurut Liu (2014) Keterampilan fisik motorik dibagi menjadi dua, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan dasar yang digunakan untuk bergerak dan dasar bagi perkembangan keterampilan yang lebih kompleks.

Menurut Beaty (2013) keterampilan motorik anak usia 5-6 tahun yakni, berjalan dengan langkah selang seling, berlari dengan kecepatan arah terkontrol, melompat dengan dua kaki bersama, melompat dengan satu kaki, mendaki, menuruni dan merayapi peralatan, melempar, menangkap, dan menendang bola, mengendarai sepeda, melakukan gerakan kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Sun (2010) yang menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar pada anak sebagai berikut, berlari, melompat jauh, berlari zig zag, melompat dari sisi ke sisi, melemparkan bola, menangkap bola, menendang bola.

Salah satu kegiatan yang dapat digunakan sebagai referensi untuk mengoptimalkan keterampilan motorik kasar anak adalah *Animal Fun*. Menurut Piek, et al., (2010) *Animal Fun* adalah program dengan meniru gerakan binatang dengan cara yang menyenangkan dan tidak bersaing. Gerakan yang ada didalam *Animal Fun* dibuat lebih mudah dari yang biasa dilakukan di Taman Kanak-kanak lainnya. *Animal fun* adalah suatu gerakan yang dilakukan anak-anak dengan cara menggerakkan anggota badan menirukan beberapa gerakan-gerakan sesuai dengan khayalannya. Misalnya menirukan gerakan hewan-hewan makan, menirukan gerakan pohon tertiuip angin dan sebagainya.

Menurut De Oliviera, et al., (2019) *Animal Fun* adalah kegiatan untuk perkembangan motorik dan sosial emosional anak usia pra sekolah yang dirancang oleh tim peneliti multidisiplin dan praktisi kesehatan australia. Kegiatan ini dilakukan dengan meniru gerakan binatang di lingkungan menyenangkan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar, motorik halus dan sosial yang sudah diklasifikasikan dalam modul. Kegiatan *Animal Fun* dapat membantu perkembangan kemampuan gerak lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat dan berlari cepat, sedangkan kemampuan gerak nonlokomotor seperti keseimbangan, memutar badan, berbalik arah. Kegiatan tersebut membantu

anak-anak untuk dasar-dasar kecerdasan otak, keseimbangan, koordinasi dan meningkat keiramaan kinestetik bagi anak, karena anak-anak dapat mengekspresikan ide dan perasaan pada saat berolahraga. *Animal Fun* yang digunakan yaitu mengikut pada tema-tema yang ada pada TK Aisyiyah Pulau Payung, seperti tema Binatang.

Tujuan dari kegiatan *Animal Fun* ini yaitu mengetahui keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui *Animal Fun* dan Mendeskripsikan penerapan *Animal Fun* dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar kelompok B1 TK Aisyiyah Pulau Payung Desa Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 Februari 2021 hari Kamis di TK Aisyiyah Pulau Payung Desa Pulau Payung Kec. Rumbio Jaya, mengenai tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar kelompok B1 yakni: melempar bola dengan arah terkontrol terdapat 9 anak (53%) yang belum berkembang, menendang bola dengan arah kedepan terdapat 9 anak (53%) yang belum berkembang, melompat sebanyak 5 lompatan terdapat 11 anak (65%) yang belum berkembang, menirukan gerakan binatang sesuai intruksi terdapat 13 anak (76%) yang belum berkembang.

Berdasarkan masalah yang ada, perlu dilakukan perbaikan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Dalam mengatasi permasalahan tersebut kegiatan *Animal Fun* akan digunakan dalam membantu anak didik kelompok B1 TK Aisyiyah Pulau Payung dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar.

METODE

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang tujuannya memperbaiki atau meningkatkan praktik pembelajaran di kelas. Menurut Taniredja & dkk., (2010) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah Penelitian yang mengangkat masalah-masalah yang aktual yang dilakukan oleh para guru yang merupakan pemerhatian kegiatan belajar yang berupa tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 TK Aisyiyah Pulau Payung, terdiri dari 17 anak yaitu 5 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Peneliti memilih kelompok B1 karena kemampuan motorik kasar anak masih kurang optimal. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan penilaian, analisis data menggunakan rumus yang digunakan menurut Sudjono (2006) adalah:

1. Analisis data hasil observasi guru dan anak. Untuk menentukan keberhasilan aktivitas guru selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)
- P = Angka *persentase*
- 100% = Bilangan Tetap

2. Kemampuan motorik halus pada anak. Untuk menentukan keberhasilan kemampuan anak selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase

100% = Bilangan Tetap

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Lembar Observasi digunakan untuk mencatat setiap perkembangan siswa mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar. Kisi-kisi lembaran observasi dituangkan dalam rubrik untuk mempermudah penilaian. Rubrik penilaian instrumen observasi peningkatan keterampilan anak usia dini melalui *Animal Fun* kelompok BI sesuai dengan pedoman penilaian pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK). Berikut adalah pedoman observasi dengan indikator perkembangan motorik kasar anak yaitu:

Tabel 1
Indikator Perkembangan Motorik Kasar Anak

Variabel	Indikator	Deskripsi	Jumlah Butir
Keterampilan <i>Animal Fun</i>	Melempar bola dengan arah terkontrol	Anak mampu melempar bola dengan arah terkontrol	1
	Menendang bola dengan arah ke depan	Anak dapat menendang bola ke arah depan	1
	Melompat 4-6 langkah lompatan bertumpuh 2 kaki	Anak sudah bisa melompat 4-6 kali lompatan dengan bertumpuh pada 2 kaki	1
	Menirukan gerakan binatang sesuai instruksi	Anak sudah mampu menirukan gerakan binatang sesuai instruksi guru	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pratindakan

Kegiatan pratindakan ini dilaksanakan pada tanggal 25 Februari 2021 di TK Aisyiyah Pulau Payung yang beralamat di Desa Pulau Payung Kec. Rumbio Jaya Kab. Kampar. TK Aisyiyah Pulau Payung memiliki 2 ruang belajar, 1 Ruang

kantor, Ruang Guru dan 1 kamar mandi dan memiliki halaman sekolah dan masih sangat memerlukan ruang kelas bagi sekolah ini. Di TK Aisyiyah Pulau Payung Juga terdapat alat Permainan indoor (Puzzel, Leggo, Balok Kayu, Praga Shalat dan berwudhu dan lain sebagainya) dan alat permainan Outdoor (Jungkat-jungkit, ayunan, perosotan, Bola Dunia). TK Aisyiyah Pulau Payung terdiri dari dua kelompok belajar yaitu kelompok B1 (5-6 tahun) dan B2 (5-6 tahun) dengan jumlah anak secara keseluruhan 33 Anak, dengan jumlah tenaga pendidik 6 guru, 1 kepala TK dan 1 orang tenaga Administrasi serta 4 orang pendidik. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 usia 5-6 tahun yang berjumlah 17 anak terdiri dari 12 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Penerapan penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Kondisi awal kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Pulau Payung Desa Pulau Payung sebelum dilakukan tindakan penelitian masih sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari hal-hal umum diantaranya, anak-anak kesulitan dalam melakukan gerak yang dicontohkan guru, anak kurang mampu melaksanakan perintah sederhana dan saat guru meminta anak untuk senam bersama. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sebelumnya kurang menarik bagi anak. Gerakan yang diberikan guru kurang bervariasi dan sulit untuk diikuti oleh anak. Kegiatan *Animal Fun* ini termasuk kegiatan baru bagi anak dan belum pernah dilakukan sebelumnya.

B. Deskripsi Tindakan Tiap Siklus

1. SIKLUS I

1) Perencanaan tindakan

Peneliti mempersiapkan hal-hal yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Baik itu media, alat dan bahan dan lain sebagainya. Adapun tahapan perencanaannya yaitu a) Melakukan kolaborasi dengan guru dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran seperti menentukan tema, sub tema, dan indikator pembelajaran yang akan dilaksanakan. b) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH). c) Mempersiapkan media dan sumber belajar yang diperlukan. d) Menyiapkan alat dokumentasi. e) Menyiapkan lembar observasi.

2) Pelaksanaan tindakan

Guru memperlihatkan media dan menjelaskan tentang kegiatan *Animal Fun*. Kemudian guru mencontohkan gerakan yang ada pada kegiatan pembelajaran *Animal Fun*. Sebelum kegiatan *Animal Fun* dimulai, guru bertanya kepada anak-anak, gerakan apa saja yang dilihat pada saat guru mencontoh gerakan *Animal Fun* tersebut.

3) Hasil Observasi

Pada siklus I dapat dilihat perkembangan kemampuan motorik kasar anak belum berkembang dengan baik, dapat dilihat dari hasil penelitian kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan *Animal Fun* pada siklus I pertemuan pertama Afh 69%, Klf 63%, Ctr 50%, Dno 25%, Hnf 56%, Hln 44%, Jhn 75%, Rsd 69%, Mld 44%, Mta 44%, Nda 44%, Rdi 44%, Slw 38%, Srn 38%, Fla 69%, Wdn 59%, Zhr 69%. Peningkatan tersebut terlihat dari anak yang sudah mulai mampu melempar bola dengan arah yang terkontrol, menendang bola dengan

arah kedepan, melompat 4-6 langkah lompatan bertumpu 2 kaki, dan menirukan gerakan binatang sesuai instruksi. Hasil siklus I dari keseluruhan kemampuan motorik kasar yang dikembangkan terlihat bahwa anak yang mendapat skor tertinggi berjumlah 8 anak dan yang mendapatkan skor terendah 1 anak. Berdasarkan hasil pengamatan maka dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 (5-6 tahun) TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya berada pada kategori meningkat yaitu pada rentang 40-65%.

4) Refleksi

Dari observasi yang dilaksanakan pada tindakan 1 kemudian dilanjutkan dengan refleksi yaitu: a) guru akan mempraktekkan kembali gerakan *Animal Fun* dan menjelaskan gerakan yang akan dilakukan kepada anak. b) guru akan memberikan hadiah kepada anak yang mau melaksanakan kegiatan pembelajaran yang diberikan. c) guru memberikan latihan-latihan gerakan bagi anak yang masih kaku dalam menggerakkan anggota tubuhnya. Dalam hal ini peneliti akan lebih mengupayakan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak sesuai dengan nilai yang diharapkan, oleh karena itu, peneliti merencanakan kembali tindakan selanjutnya melalui kegiatan *Animal Fun* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada siklus ke II.

2. SIKLUS II

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan seperti membuat RKH, mempersiapkan instrumen penelitian, alat dokumentasi yang akan digunakan pada kegiatan *Animal Fun*. Perbedaan kegiatan pada siklus II dengan siklus I yaitu, pada siklus ke II ini guru dan peneliti menambahkan audio Suara hewan yang akan dipraktekkan agar anak lebih fokus dalam kegiatan *Animal Fun*.

2) Pelaksanaan tindakan

Guru memperlihatkan media dan menjelaskan tentang kegiatan *Animal Fun*. Kemudian guru mencontohkan gerakan yang ada pada kegiatan pembelajaran *Animal Fun* diiringi dengan audio suara hewan. Sebelum kegiatan *Animal Fun* dimulai, guru terlebih dahulu bertanya kepada anak-anak, gerakan apa saja yang dilihat pada saat guru mencontoh gerakan *Animal Fun* tersebut. Guru akan memberikan tepuk tenang atau jempol kepada anak yang menjawab dan memberikan semangat kepada anak yang belum bisa menjawab pertanyaan. Setelah itu guru menyampaikan aturan mainnya. Pada pertemuan pertama siklus II ini kemampuan motorik kasar anak sudah mengalami peningkatan dari sebelumnya.

3) Hasil Observasi

Pada siklus II kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan *Animal Fun* diiringi dengan audio suara hewan pada semua pertemuan mengalami peningkatan yaitu Afh 94%, Klf 94%, Ctr 75%, Dno 88%, Hnf 94%, Hln 88%, Jhn 100%, Rsd 100%, Mld 81%, Mta 94%, Nda 88%, Rdi 94%, Slw 75%, Srn 94%, Fla 100%, Wdn 100%, Zhr 100%.

Peningkatan tersebut terlihat dari anak yang sudah mampu melempar bola dengan arah yang terkontrol, menendang bola dengan arah kedepan, melompat 4-6 langkah lompatan bertumpu 2 kaki, dan menirukan gerakan binatang sesuai instruksi. Hasil pengamatan selama siklus II dari keseluruhan kemampuan motorik kasar yang dikembangkan terlihat bahwa anak yang mendapat skor tertinggi berjumlah 15 anak dan yang mendapatkan skor terendah 2 anak.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan anak-anak sangat antusias dan bersemangat saat belajar melalui kegiatan *Animal Fun*. Anak-anak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang sangat pesat melalui kegiatan *Animal Fun*. Pada siklus ke II kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dan telah mencapai nilai 75% - 100% Berkembang Sangat Baik (BSB) yang ditetapkan pada setiap indikatornya sehingga penelitian dapat dihentikan pada siklus II.

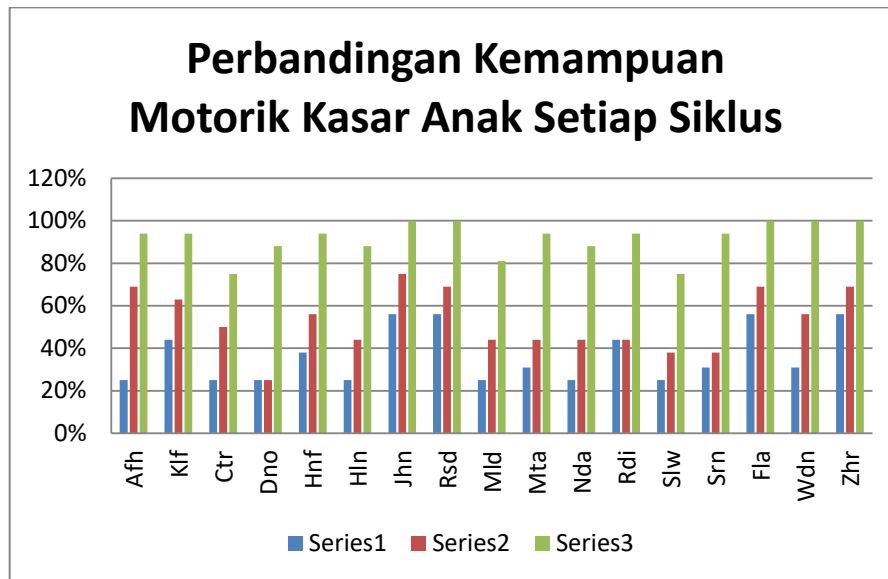
C. Perbandingan Hasil Tindakan Tiap Siklus

Berdasarkan data yang sudah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar anak pada aspek perkembangan peningkatan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan *Animal Fun* di TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya mengalami peningkatan. Data yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan, sehingga penelitian dapat dihentikan pada siklus II ini. Hasil saat pelaksanaan tindakan siklus I dan Sikus II dalam aspek perkembangan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang sangat pesat. Berikut ini tabel peningkatan aspek kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada siklus I dan siklus II.

Tabel 2
Peningkatan Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Nama Anak	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
	Kriteria	(%)	Kriteria	(%)	Kriteria	(%)
Afh	BB	25%	BSH	69%	BSB	94%
Klf	MB	44%	BSH	63%	BSB	94%
Ctr	BB	25%	MB	50%	BSH	75%
Dno	BB	25%	BB	25%	BSB	88%
Hnf	MB	38%	BSH	56%	BSB	94%
Hln	BB	25%	MB	44%	BSB	88%
Jhn	BSH	56%	BSH	75%	BSB	100%
Rsd	BSH	56%	BSH	69%	BSB	100%
Mld	BB	25%	MB	44%	BSB	81%
Mta	MB	31%	MB	44%	BSB	94%
Nda	BB	25%	MB	44%	BSB	88%
Rdi	MB	44%	MB	44%	BSB	94%
Slw	BB	25%	MB	38%	BSH	75%
Srn	MB	31%	MB	38%	BSB	94%
Fla	BSH	56%	BSH	69%	BSB	100%
Wdn	MB	31%	BSH	56%	BSB	100%
Zhr	BSH	56%	BSH	69%	BSB	100%
Rata-Rata	BB	36%	MB	53%	BSH	92%

Berikut ini adalah grafik rekapitulasi kemampuan motorik kasar anak dari kondisi awal hingga siklus II:



Grafik 1
Grafik Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II.

Keterangan :

- Biru (Kondisi Awal)
- Merah (Siklus I)
- Hijau (Siklus II)

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan motorik kasar anak pada kriteria BB (Belum Berkembang) pada kondisi awal ada 7 anak pada siklus I berkurang menjadi 1 anak dan pada siklus II tidak ada lagi anak yang berada pada kategori Belum Berkembang. Kriteria MB (Mulai Berkembang) dari kondisi awal ada 4 anak mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 8 anak dan pada siklus II tidak ada lagi anak yang kriteria Mulai Berkembang. Kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dari kondisi awal ada 6 anak pada siklus I meningkat menjadi 8 anak pada siklus II berkurang menjadi 2 anak pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) pada kondisi awal dan siklus I belum ada anak yang dikategorikan Berkembang Sangat Baik pada siklus II meningkat menjadi 15 anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik. Berikut ini adalah grafik rekapitulasi kemampuan motorik kasar dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Jadi dapat dikatakan bahwa melalui kegiatan *animal fun* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

PEMBAHASAN

Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui *Animal Fun*. Dilihat dari perkembangan siswa sebelum guru dan peneliti memberikan tindakan, kemampuan motorik kasar anak sangat rendah tingkat perkembangannya hanya 4 anak yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan tidak ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik. Hal tersebut terlihat saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Banyak anak yang kaku dalam menggerakkan anggota tubuhnya, anak kurang terampil dalam menendang bola, anak kesulitan dalam melakukan gerakan-gerakan yang dicontohkan guru, anak kurang mampu melaksanakan perintah dari guru untuk senam bersama. tidak mampu melempar bola dengan baik. Dengan demikian maka peneliti memberikan tindakan melalui kegiatan *Animal Fun* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 usia (5-6 tahun) di TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya.

Menurut Soegiyanto & Soekardi, (2013). Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan sebagian besar otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan anak itu sendiri meliputi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulative. Menurut Faridah (2016) Pentingnya perkembangan motorik kasar pada anak dikarenakan bahwa perkembangan motorik kasar ini akan berkaitan atau berdampak pada perkembangan anak selanjutnya. Kemampuan motorik kasar yang tidak berkembang dengan baik akan berdampak buruk pada tindakan sosial anak yang kurang percaya diri. Oleh karena itu diperlukan latihan-latihan yang cukup dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, melatih dan mengontrol gerakan tubuh yang terkoordinasi.

Saat pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama anak-anak masih terlihat bingung dan tidak fokus dengan kegiatan *Animal Fun* yang dilakukan, karena hal ini merupakan kegiatan baru bagi anak-anak dan belum terbiasa dengan kegiatan *Animal Fun*. Ada beberapa anak yang tidak mau mengikuti proses pembelajaran, anak-anak sibuk dengan permainan yang lain dan bermain dengan temannya. Anak masih terlihat kaku dalam menggerakkan anggota tubuhnya. Namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan kegiatan *Animal Fun* diiringi audio suara hewan anak-anak sangat antusias sekali dalam pelaksanaan pembelajaran. Anak sudah mampu melaksanakan setiap indikator pembelajaran dengan baik. Anak sudah mampu melempar bola dengan arah yang terkontrol, anak mampu menendang bola dengan arah kedepan, anak mampu melompat 4-6 lompatan dengan bertumpu pada dua kaki, dan anak sudah mampu menirukan gerakan binatang sesuai instruksi dari guru dengan sangat baik.

Pada pertemuan dari siklus I sampai Siklus II anak-anak memiliki semangat yang tinggi dan sangat antusias sekali dalam pelaksanaan kegiatan *Animal Fun* sehingga peningkatan terjadi pada setiap pertemuannya. Peningkatan yang sangat pesat terjadi pada siklus II dengan kegiatan *Animal Fun* diiringi dengan audio suara hewan. Anak-anak sangat gembira dengan kegiatan *Animal Fun* yang dilaksanakan, walaupun pada awal pertemuan anak masih bingung dengan pembelajaran yang dilaksanakan, namun setelah pertemuan selanjutnya anak-anak mampu melaksanakan kegiatan dengan baik. Sehingga pada siklus II

tindakan dapat dihentikan karena sudah mencapai kriteria penilaian yang diharapkan.

Hal pertama yang dilakukan saat kegiatan *Animal Fun* yaitu, guru menjelaskan dulu kepada anak tentang kegiatan *Animal Fun*. Selanjutnya guru menjelaskan semuanya secara detail kepada anak. Lalu guru mencontohkan gerakan yang ada pada kegiatan *Animal Fun*. Kemudian guru mengajak anak untuk terlibat langsung dalam kegiatan *Animal Fun*. Kegiatan *Animal Fun* yang dilakukan dapat mengasah pemikiran anak menjadi lebih kreatif, melatih kemampuan motorik kasar anak sejak dini, meningkatkan keberanian dan percaya diri anak. Anak-anak tidak diperbolehkan melakukan kegiatan lain selain kegiatan yang sudah diberikan guru dan peneliti, sehingga membuat anak mampu melaksanakan pembelajaran yang disampaikan guru.

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan kegiatan *Animal Fun* kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya mengalami peningkatan yang sangat pesat. Anak-anak yang sebelumnya kaku dalam menggerak anggota tubuhnya, tidak mampu mengikuti gerakan yang dicontohkan guru. Setelah dilakukan tindakan dengan kegiatan *Animal Fun* Anak menjadi sosok pembelajar yang aktif dan bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung. Anak sangat gembira saat melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan *Animal Fun*. Anak menjadi mandiri dan mampu menyelesaikan kegiatan pembelajaran yang diberikan dengan baik karena aspek perkembangan kemampuan motorik kasar anak sudah berkembang dengan sangat baik. Kesesuaian antara teori yang diterapkan dengan hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada aspek kemampuan motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar anak akan semakin meningkat apabila dilakukan latihan yang berulang-ulang. Dengan demikian telah membuktikan bahwa melalui kegiatan *Animal Fun* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 usia (5-6 tahun) di TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Proses penerapan *Animal Fun* ini yaitu, pendidik menerapkan dengan cara pembiasaan setiap pagi diluar maupun didalam kelas, menjelaskan kepada anak tentang *Animal Fun*, hewan apa saja yang terlibat dalam kegiatan *Animal Fun* dan bagaimana gerak yang akan ditirukan oleh anak. Semua itu dicantumkan oleh pendidik didalam RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).

Kegiatan *Animal Fun* ini dapat meningkatkan keterampilan Motorik Kasar anak usia 5-6 tahun Kelompok BI TK Aisyiyah Pulau Payung Desa Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari setiap siklus yang dilakukan, pada saat pratindakan terdapat 23,53% atau 4 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pada Siklus I terdapat 47,06% atau 8 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada Siklus II terdapat 88,24% atau 15 anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan terhadap kemampuan motorik kasar anak dengan metode pembelajaran *Animal Fun*. Kegiatan pembelajaran *Animal Fun* melibatkan semua anak, anak dapat mempraktekkan gerakan hewan yang

dicontohkan guru dan anak tidak lepas dari pengawasan guru selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Beaty, J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. (A. Rakhman, Trans.) Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- De Oliviera, J. A., Rigoli, D., Kane, R., McLaren, S., Gouldarins, J. B., Straker, L. M., . . . Piek, J. P. (2019). Does "Animal Fun" Improve Aiming and Catching and Balance Skills in Young Childern. *Research in Developmental Disabilities* 84 (6), 122-130.
- Faridah, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Liu, T. (2014). Gross Motor Peformance by Childern with Autism Spectrum Disorder and Typically Developing Childern on TMGD-2 (1). *Journal of Child and Adolescent Behaviour*, 2-4.
- Mulyasa, H. E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. Peraturan Departemen Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Tujuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak.
- Piek, J. P., Straker, L. M., Jensen, L., Dender, A., Barrett, N. C., McLaren, S., . . . Esley, S. (2010). Relationale, design and methods for a randomised and controlled trial to evaluate "Animal Fun" a program designed to enchance physical and mental health in young childern. *BMC Pediatrics* 10 (1), 78.
- Soegiyanto, H., & Soekardi. (2013). Pengaruh Usia dan Latihan Keseimbangan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Kelas Bawah Mampu Didik Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Unnes*, 89, 239-249.
- Sun, S. H. (2010). Development and Initial Validation of The Presschooler Gross Motor Quality Scale. *Research in Developmental Disabilities*, 31 (6).
- Suyadi, M. U. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Taniredja, & dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Bandung Alfabeta.