

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA DINI MELALUI *ANIMAL FUN***

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B1 di TK Aisyiyah Pulau Payung
Desa Pulau Payung Kec. Rumbio Jaya Kab. Kampar)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :

DIANNAS SUKMA SARI

NIM. 1786207006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan selanjutnya. Karena pendidikan anak usia dini merupakan pondasi dasar 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. Pada masa inilah terjadi pematangan fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada perilaku sehari-hari. Dalam UU Sistem pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 1 yang berbunyi: Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. 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.

Usia dini pada anak biasa disebut sebagai usia emas atau *golden age*. Masa-masa tersebut merupakan masa kritis dimana seorang anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Fungsi utama pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak yang meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik (motorik kasar dan halus), seni, social dan emosional.

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan formal untuk anak usia dini. Pendidikan Taman Kanak-kanak memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar. Tujuan Pendidikan Taman Kanak-kanak menurut Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 yang berbunyi: Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik/ motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional kemandirian.

Oleh karena itu, pendidikan untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Awal masa kanak-kanak merupakan masa yang paling ideal untuk mempelajari kemampuan tertentu. Terdapat tiga alasan untuk mempelajari kemampuan yang ada pada anak-anak usia dini, yang pertama, anak sedang mengulang-ulang oleh karena itu dengan senang hati anak

mau mengulang suatu aktivitas sampai mereka terampil. Kedua, anak-anak bersifat pemberani sehingga tidak terhambat oleh rasa takut kalau dirinya mengalami sakit atau diejek teman-temannya sebagaimana yang ditakuti anak yang lebih besar. Ketiga, anak mudah dan cepat belajar karena tubuh mereka masih lentur dan keterampilan yang dimiliki baru sedikit sehingga keterampilan yang baru dikuasai tidak mengganggu keterampilan yang sudah ada.

Anak Taman Kanak-kanak, dalam perkembangan fisiknya sangat berkaitan dengan perkembangan motorik anak. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot dan otak. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar menekankan pada koordinasi tubuh pada gerakan otot-otot besar seperti melompat, berlari dan berguling, sedangkan motorik halus menekankan koordinasi otot tangan atau kelenturan tangan seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat contohnya menulis, menggambar dan memegang sesuatu dengan ibu jari dan telunjuk.

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. Oleh sebab itu, peningkatan

keterampilan fisik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak Taman Kanak-kanak. Keterampilan motorik kasar anak sangat penting, Sebab motorik kasar anak yang rendah akan menimbulkan masalah perilaku dan emosi pada anak. Sebagai contoh pada waktu anak berusaha mencapai kemandirian ternyata gagal dan pada saatnya harus bergantung pada bantuan orang lain mereka menjadi putus asa dan akan selalu bergantung kepada orang lain yang akhirnya menjadikan anak tidak bisa mandiri.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD yang memuat tingkat pencapaian perkembangan pada motorik kasar anak usia 5-6 tahun yakni, menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, dst, melakukan gerak bergelantungan (menggantung), melakukan gerakan lompat, loncat, serta berlari secara terkoordinasi, melempar sesuatu secara terarah, menangkap sesuatu secara tepat, melakukan gerak antisipasi, menendang sesuatu secara terarah, memanfaatkan alat permainan luar kelas. 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*. 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 tertiup angin dan sebagainya.

Perkembangan motorik kasar berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Perkembangan motorik kasar ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan kekuatan untuk menerima rangsangan, sentuhan dan tekstur. Anak yang cerdas dalam gerakan motorik kasar terlihat menonjol dalam kemampuan fisik terlihat lebih kuat dan lincah dari pada anak-anak seusianya, mereka cenderung suka bergerak atau tidak suka duduk diam berlama-lama, suka meniru gerakan dan senang pada aktifitas yang mengandalkan kekuatan gerak seperti memanjat, berlari, melompat dan berguling.

Peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak melalui *Animal Fun* memiliki posisi yang sangat penting karena pembelajaran *Animal Fun* bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak, anak dapat melakukan

gerakan-gerakan spontan yang indah, mengekspresikan diri mana kalah mendengarkan atau merasakan suatu irama tertentu. Melalui *Animal Fun* anak akan terbiasa mengerakkan anggota tubuhnya yang akan melatih kelenturan, keseimbangan dan koordinasi tubuh, pembelajaran *Animal Fun* juga sebagai hiburan dan ekstrakurikuler bagi anak, agar anak tidak merasa jenuh dalam belajar sehingga akan muncul ide-ide kreatifnya.

Menurut Piek, et al., (2010) Gerak yang anak lakukan harus bermakna dimana mereka suka meniru, dengan meniru gerakan binatang. Mereka melekatkan makna pada tugas keterampilan motorik kasar dengan senang. Anak dapat mengamati gerakan-gerakan yang dilakukan teman-temannya atau yang sudah dilatihkan kepadanya, kemudian mengingat gerakan-gerakan motorik yang telah dilakukan untuk memperbaiki gerakannya. Sebelum mampu memadukan aktivitas motorik yang kompleks anak-anak juga harus memiliki keterampilan dasar terlebih dahulu anak mampu bergerak sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Menurut Hay (2004) riset menunjukkan bahwa jika anak-anak merasa yakin dengan kemampuan motorik mereka, mereka lebih sering melakukan kegiatan fisik seperti menari dan olahraga, dibanding kegiatan itu, anak-anak tidak yakin pada bidang ini. Hal ini menunjukkan bahwa menargetkan pengembangan keterampilan motorik mungkin cocok pendekatan untuk meningkatkan partisipasi kegiatan fisik dalam pencegahan obesitas, dan penyakit kardiovaskular.

Pertumbuhan dan perkembangan anak sangatlah penting dalam mempengaruhi aktivitas sehari-hari. Para orangtua pasti menginginkan tumbuh

kembang setiap anak dapat berjalan dengan optimal dan tidak memiliki hambatan suatu apapun. Adapun salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan motorik anak adalah dengan kegiatan *Animal Fun*. Kegiatan ini tidak bersifat formal seperti kegiatan pembelajaran di dalam kelas lainnya. Aktivitas ini dapat dilakukan di luar ruangan, maupun di lapangan terbuka, akan membuat anak lebih semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan. Dalam kegiatan *Animal Fun* ini, anak dapat belajar berkonsentrasi mendengarkan apa yang disuruh oleh guru dan belajar untuk mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang akan dicontohkan oleh para guru.

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.

Masalah di lapangan dalam perkembangan motorik kasar anak yaitu anak belum mampu melakukan gerakan dari keterampilan motorik kasar. Hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor. Menurut Rahyubi (2012) Faktor tersebut diantaranya kondisi dari tubuh/fisik, dan motivasi yang kuat. Salah satu cara mengetahui kondisi fisik anak dengan melihat keaktifan beraktivitasnya cukup baik, lincah, dan tidak ada gangguan kesehatan. Faktor lain adalah motivasi

anak, seperti anak yang selalu menangis setiap akan berangkat ke sekolah, sehingga orang tua harus menunggui anaknya di depan gerbang dan anak baru berhenti menangis. 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, kerana 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.

Karakteristik *Animal Fun* meningkatkan keterampilan motorik kasar, peneliti menggunakan gerakan binatang yang bersumber dari pendapat Laren, (1968) pada buku *Animal Fun* modul 2 dan 3 yakni, *Baby Monkey* untuk indikator melempar bola dengan arah terkontrol. *Cassowary Kicking* untuk indikator menendang bola dengan arah ke depan. *Kangaroo Jumps* untuk indikator melompat jauh secara terkoordinasi. Binatang ini dipilih karena sesuai dengan masalah yang ada di lapangan untuk di optimalkan dengan kegiatan yang

menyenangkan. Kelebihan *Animal Fun* menurut Laren (1968) yaitu, gerak mudah diikuti dan diimplementasi, menyenangkan bagi guru dan anak saat melakukan, fleksibel dalam pembelajaran, kegiatan dapat dilakukan setiap hari dengan kreativitas guru, sehingga kelas bahagia, responsif, dan produktif berdampak positif untuk menarik perhatian anak, karena gerak binatang sebagai objek yang diikuti geraknya.

Dari uraian diatas dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan motorik berkembang dengan kematangan syaraf dan otot, untuk itu perlu di kembangkan sejak memasuki usia Taman Kanak-kanak dimulai dari usia 5-6 tahun, stimulasi gerakan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, dan perkembangan.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui *Animal Fun* Pada Anak Kelompok B1 TK Aisyiyah Pulau Payung”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dapat dirumuskan permasalahan yakni :

1. Bagaimana proses penerapan *Animal Fun* untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B1 TK Aisyiyah Pulau Payung Desa Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar tahun ajaran 2020/2021?

2. Apakah *Animal Fun* dapat meningkatkan keterampilan motori kasar anak kelompok B1 TK Aisyiyah Pulau Payung Desa Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar tahun ajaran 2020/2021?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui *Animal Fun* di kelompok BI TK Aisyiyah Pulau Payung Desa Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya tahun ajaran 2020/2021.
2. Mendeskripsikan penerapan *Animal Fun* dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar kelompok B1 TK Aisyiyah Pulau Payung Desa Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya tahun ajaran 2020/2021.

D. Manfaat Penelitian

- 1) Peneliti

Penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan wawasan peneliti dalam memberikan pelajaran dalam pengembangan motorik kasar pada anak melalui *Animal Fun*.

- 2) Sekolah yang diteliti

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah untuk memberikan inovasi dan kreasi pada kegiatan pembelajaran menyenangkan serta menarik minat anak dalam upaya pengembangan motorik kasar anak dengan menggunakan metode *Animal Fun*. Sehingga anak mendapat stimulus, motivasi, dan pengalaman.

3) Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai acuan bahan ajar dalam melakukan pembelajaran terkait motorik kasar yang dilakukan di sekolah.

4) Siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa dalam melakukan pembelajaran terkait motorik halus.

5) Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bermanfaat bagi pembaca untuk dijadikan sebagai bahan bacaan dan juga acuan untuk penelitian selanjutnya.

E. Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah diperlukan untuk memberi kejelasan dan menyamakan pandangan mengenai beberapa istilah;

1. Keterampilan adalah suatu kelebihan ataupun kecakapan yang dimiliki seseorang yang menjadikannya mampu untuk menggunakan akal pikiran, ide dan sisi kreatifitasnya.
2. Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh, gerakan yang melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh anggota tubuh.
3. *Animal Fun* adalah kegiatan yang menirukan gerakan binatang untuk perkembangan motorik dan sosial emosional anak pra sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian teori

1. Motorik Kasar

a. Pengertian Motorik Kasar

Kemampuan perkembangan motorik kasar diawali dengan koordinasi tubuh, duduk, merangkak, berdiri dan diakhiri dengan berjalan. Kemampuan perkembangan gerak motorik kasar ini ditentukan oleh perkembangan kekuatan otot, tulang dan koordinasi otot untuk menjaga keseimbangan tubuh. Menurut Lerner & Klein, (2016) keterampilan motorik kasar melibatkan kemampuan otot-otot besar seperti: leher, lengan dan kaki. Keterampilan motor kasar meliputi: berjalan, berlari, menangkap, dan melompat. Untuk memberikan rangsangan untuk pengembangan motorik kasar, anak-anak membutuhkan lingkungan yang aman yang bebas dari rintangan dan membutuhkan banyak dorongan dari orang tua dan guru. 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, non lokomotor dan manipulatif. Piek, et al., (2010) Motorik kasar merupakan gerakan yang dikontrol oleh otot besar, misalnya terletak pada bagian atas kaki. Pada otot besar ini menghasilkan beberapa gerakan yaitu gerakan berjalan, gerakan berlari, dan gerakan melompat. Rahyubi (2012) Menyatakan bahwa gerakan

motorik kasar adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku gerakan yang dilakukan oleh anak. Dalam hal ini gerak memberikan kontribusi terhadap keterampilan anak di masa kehidupan selanjutnya. Hal ini dikarenakan bergerak dalam perkembangan anak merupakan aktivitas yang saling terkoneksi dengan sensori lainnya

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan yang dimaksud dari motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar anggota tubuh anak, keterampilan pengembangan gerakan motorik kasar yang melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh anggota tubuh anak.

b. Gerakan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Menurut Suyadi (2013), semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya gerakannya semakin sempurna. Keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar meliputi kegiatan seluruh tubuh atau sebagian tubuh. Keterampilan koordinasi motorik kasar mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan dan kekuatan. Keterampilan koordinasi motorik kasar dibagi kedalam 3 kelompok, yaitu: Kemendikbud, 2013 Puspita (2015) Memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang mengenal nama dan fungsi anggota tubuhnya, cara merawat, kebutuhan untuk menjadi anggota tubuh tetap sehat dapat dilakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol,

seimbang, melatih motorik kasar dan kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelenturan dan kelincahan.

c. Indikator Perkembangan Motorik Kasar

Tabel 2.1 Indikator Keterampilan Motorik Kasar

No	Aspek Penilaian Indikator	Kegiatan
1	Melempar bola dengan arah terkontrol	<i>Baby monkey</i>
2	Menendang bola dengan arah ke depan	<i>Cassowary kicking</i>
3	Melompat 4-6 langkah lompatan bertumpuh 2 kaki	<i>Kangaroo jumps</i>
4	Menirukan gerakan binatang sesuai instruksi	<i>Baby monkey cassowary kicking dan kangaroo jump</i>

Sumber: Permen Dikbud Nomor 146 dan 137 Tahun 2014

d. Pentingnya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Menurut Faridah (2016) Pentingnya perkembangan motorik kasar pada anak dikarenakan bahwa perkembangan motorik kasar ini akan berkaitan atau berdampak pada perkembangan anak kedepannya. Motorik kasar yang tidak sempurna akan berimplikasi pada tindakan sosial yang kurang percaya diri yang pada akhirnya menyebabkan anak merasa minder dan rendah diri dengan teman sebayanya. Bila hal ini terus berlanjut, maka akan terjadi ketidakstabilan emosional pada anak yang dikarenakan dari rasa rendah diri yang dialami oleh anak. Maka dari itu, memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil menjadi sebuah tujuan

khusus terhadap motorik kasar agar anak dapat menjadi insan yang percaya diri dan memiliki stabilitas dan kontrol serta meluruskan emosi anak.

2. *Animal Fun*

a. Pengertian *Animal Fun*

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. Menurut Piek, et al., (2010) *Animal Fun* adalah program dengan meniru gerakan binatang dengan cara yang menyenangkan dan tidak bersaing. Program *Animal Fun* bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik dan sosial, dan keyakinan anak pada kemampuan mereka dalam menggunakan kesanggupan fisik. *Animal Fun* merupakan program inklusif yang dapat digunakan oleh seluruh *class monitor* dari tingkat kompetensi individu. Aktifitas *Animal Fun* terdiri tiga tingkatan yang diajarkan oleh guru yaitu : 1) meluluskan pembelajaran anak, 2) meningkatkan level aktifitas fisik dengan pembelajaran berkelompok, 3) memberikan anak-anak tantangan yang lebih lanjut dengan tingkat gerakan yang semakin sulit.

b. Aspek-aspek Perkembangan Pada Anak Dalam *Animal Fun*

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD yang memuat tingkat pencapaian perkembangan pada motorik kasar anak yaitu: 1) menirukan gerakan binatang dengan sesuai; 2) melakukan gerakan melompat secara terkoordinasi; 3) melempar sesuatu secara terarah; dan 4) menendang sesuatu secara terarah.

c. Kelebihan *Animal Fun*

Laren (1968) yaitu: gerakan mudah diikuti dan diimplementasikan, menyenangkan bagi guru dan anak saat melakukan, fleksibel dalam pembelajaran, kegiatan dapat dilakukan setiap hari dengan kreatifitas guru sehingga tercipta kelas bahagia, responsif dan produktif, berdampak positif untuk menarik perhatian anak karena gerak binatang sebagai objek yang diikuti gerakannya.

d. Contoh *Animal Fun*

Gerakan binatang dipilih sesuai dengan keterampilan yang akan ditingkatkan seperti melompat terkoordinir dengan menirukan gerakan binatang kangguru sedang melompat, melempar bola dengan menirukan gerakan monyet sedang melempar dan menendang bola dengan menirukan gerak binatang burung kasuari sedang menendang.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian pertama yang berjudul “Hubungan Permainan Halang Rintang Dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelas B1 RA Riyadus Salihin

Moyudan Sleman” Penelitian ini berlatar belakang adanya masalah kemampuan motorik kasar pada anak usia dini yang belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok BI yang berjumlah 17 anak. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan unjuk kerja, observasi, wawancara serta dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis korelasi Product moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara permainan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar anak sebesar 0,797 (Elsa, 2015).

Penelitian selanjutnya berjudul” Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Senam Fantasi Menurut Cerita Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padang Pariaman”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di TK Negeri Pembina Padang Pariaman. Subjek penelitian ini adalah kelompok B3, yang jumlah 14 anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan kegiatan Senam Fantasi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Negeri Pembina Padang Pariaman (Yusmarni, 2012)

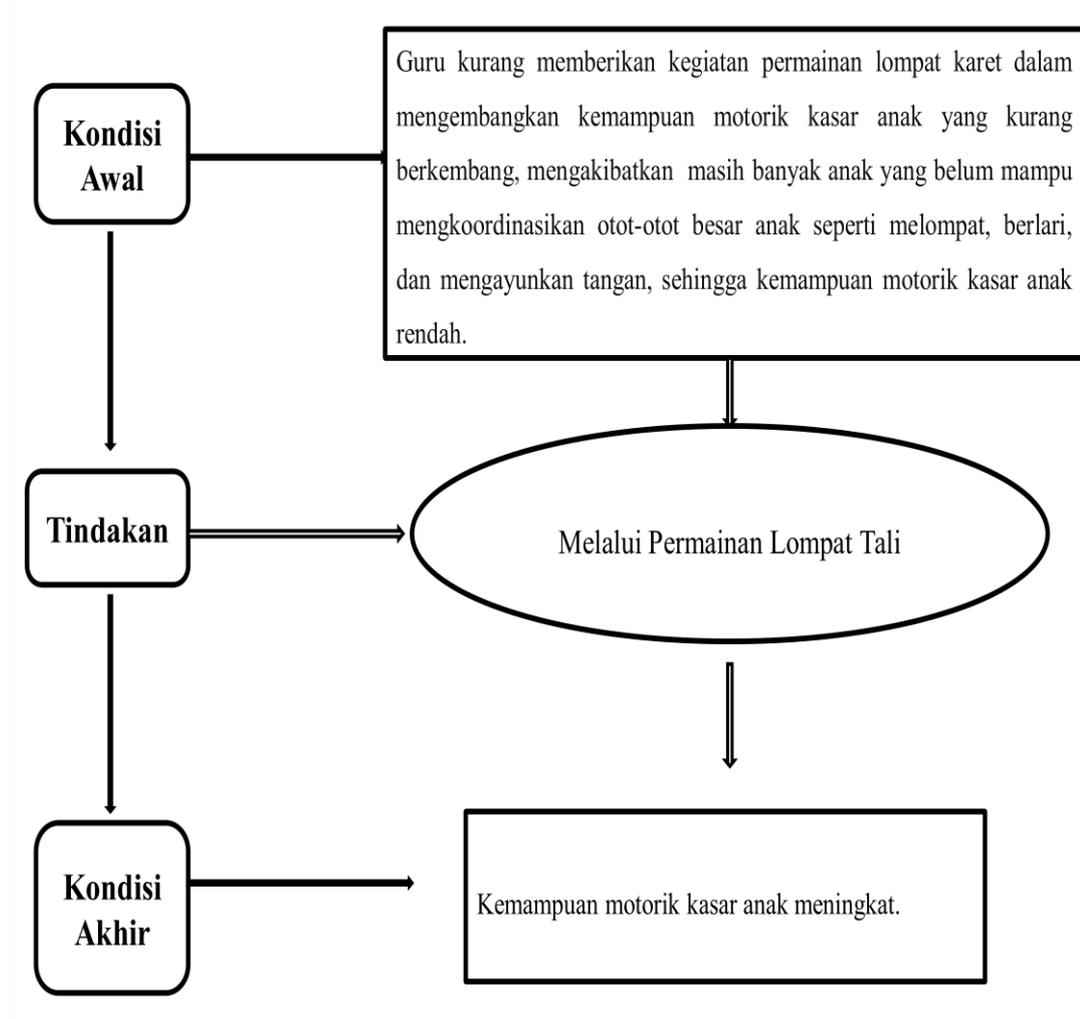
Penelitian selanjutnya dengan judul “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui *Animal Fun* Pada Kelompok A1 di TK Nuraini Patriot, Kecamatan Jebres”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan motorik kasar pada saat pra tindakan sebesar 33,4%,

siklus I sebesar 50%, Siklus II sebesar 83,3%. Hal ini menyatakan bahwa kegiatan *Animal Fun* berhasil meningkatkan keterampilan motorik kasar anak pada kelompok A1 di TK Nuraini Patriot di Kecamatan Jebres (Anandya, Hafidah, & Nurjanah, 2020).

Penelitian Selanjutnya dilakukan oleh dengan judul “peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan bakiak di TK sangga wijaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bakiak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak, hal ini dilihat dari persentase pada saat pra tindakan sebesar 59,49% terjadi peningkatan di siklus 1 sebesar 11,29% dan di siklus II terjadi lagi peningkatan sebesar 16,98% (Hidayanti, 2013).

Penelitian selanjutnya dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Gobak Sodor pada Kelompok B TK Dharma Wanita Pranggang II”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan peningkatan pada setiap tahapan. Persentase pada saat pra tindakan adalah sebesar 35%. Pada siklus I terjadi Peningkatan menjadi 50% . pada siklus kedua meningkat lagi menjadi 85% (Iswaningtyas & Wijaya, 2015).

C. Kerangka Teoritis



Gambar 2.1 Kerangka Teoritis

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pemikiran diatas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut: pembelajaran menggunakan *Animal Fun* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Aisyiyah Pulau Payung.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Pada penelitian ini tempat dilaksanakannya yaitu di TK Aisyiyah Pulau Payung Desa Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar dan penelitian dilakukan pada semester II tahun ajaran 2020/2021, adapun pelaksanaannya bulan Februari hingga bulan Mei 2021.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok BI TK Aisyiyah Pulau Payung, terdiri dari 17 anak yaitu 5 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Peneliti memilih kelompok BI karena kemampuan motorik kasar anak masih kurang optimal.

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang tujuannya memperbaiki atau meningkatkan praktik pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan *Animal fun* pada kelompok BI TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar. 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.

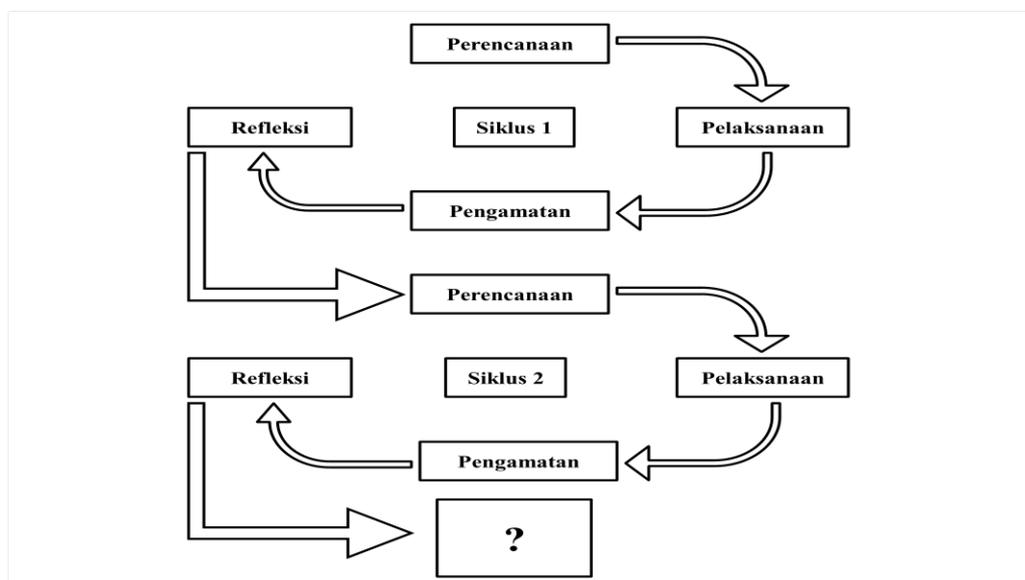
D. Prosedur Penelitian

1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Menurut Tampubolon (2014) penelitian tindakan kelas (PTK) dengan prosedur Penelitian Model Kemmis dan McTaggar terdiri dari spiral tahapan yakni perencanaan, tindakan pengamatan dan refleksi

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Kegiatan awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada yaitu dengan melakukan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi serta analisis dan refleksi. Dari hasil kegiatan awal tersebut kemudian peneliti menerapkan pembelajaran *Animal Fun* dalam pembelajaran motorik kasar di TK Aisyiyah Pulau Payung Desa Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya.

Siklus 1



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Sumber: Tampubolon, (2014)

1. Rancangan Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan adalah Persiapan yang dilakukan untuk melakukan PTK, tahapannya yaitu:

- 1) Membuat lembar instrument observasi penelitian.
- 2) Membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).
- 3) Mempersiapkan alat dan bahan seperti bola
- 4) Mempersiapkan media dokumentasi seperti kamera

b. Pelaksanaan

- 1) Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan dengan menggunakan Rencana Program Pembelajaran Harian {RPPH} dan Tahap Pelaksanaan diawali dengan guru melakukan pembiasaan berbaris di depan kelas dengan tertib dan rapi kemudian guru memberikan pertanyaan pada anak, anak yang dapat menjawab pertanyaan masuk kedalam kelas paling awal. Lalu guru mengarahkan anak duduk dilantai dengan membuat lingkaran dan memulai pembelajaran dengan do'a sebelum belajar, bernyanyi khas TK aisyiyah pulau payung, bernyanyi sesuai tema binatang, mengucapkan ikrar dan membaca surat-surat pendek. Selanjutnya Absen dan Guru mengenalkan hari ini, tanggal dan tahun. Selanjutnya Guru menunjukkan gambar binatang dan menyampaikan tentang tema hari ini sambil mengajak anak mendiskusikan tema, lalu membuka sesi tanya jawab untuk memperdalam tema binatang agar anak mengerti

tujuan pembelajaran dan guru mengenalkan tentang *Animal Fun* serta memberi penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan.

- 2) Kegiatan inti. Pada kegiatan inti, peneliti mengarahkan, memfasilitasi, memotivasi anak, memberikan pertanyaan yang mendorongnya untuk memiliki gagasan dalam kegiatan pembelajaran, mengkoordinasi, mengobservasi dan mengevaluasi anak dalam melakukan berbagai kegiatan belajar dan bermain dalam mengasah kemampuan Fisik Motoriknya. Sebelum kegiatan inti dilaksanakan, terlebih dahulu guru memberikan contoh dan mempraktekan gerakan kegiatan *Animal Fun*
- 3) Kegiatan tambahan. Pada kegiatan ini, peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba kegiatan dan melakukannya berulang-ulang kemudian peneliti melakukan pengamatan pada anak mengenai indikator keterampilan motorik kasar yang dilakukan anak dan menilai serta merefleksikannya.
- 4) Istirahat. Kegiatan istirahat diisi dengan bernyanyi, berdo'a, cuci tangan dan makan bersama. Setelah itu guru mengajak anak berdo'a sesudah makan dan bermain di area permainan outdoor maupun indoor sambil tetap diawasi guru agar anak merasa nyaman.
- 5) Penutup. Kegiatan penutup diawali dengan guru mengajak anak duduk melingkar secara tertip, melakukan tepuk binatang dan menanyakan pengalaman anak dalam melakukan kegiatan hari ini dalam rangka menngvaluasi sejauh mana materi pembelajaran dicapai anak setelah itu berdo'a dan pulang.

c. Observasi atau Pengamatan

Observasi di laksanakan pada saat pelaksanaan pembelajaran *Animal Fun* sedang berlangsung, aspek yang di amati dalam kegiatan ini sesuai dengan indikator motorik kasar yang meliputi :

- 1) Melempar bolah dengan arah terkontrol (Misalnya menirukan gerakan *Baby monkey*).
- 2) Menendang bola dengan arah kedepan (Misalnya menirukan gerakan *Cassowary kicking*).
- 3) Melompat 4-6 langkah lompatan bertumpu 2 kaki.
- 4) Menirukan gerakan binatang sesuai instruksi.

d. Refleksi

Tahap ini untuk mengkaji seluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan data observasi yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan evaluasi terhadap kemampuan Motorik Kasar. Apabila pada siklus I belum menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak, maka perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya.

2. Rancangan Siklus II

Kegiatan pada siklus ini merupakan kelanjutan siklus pertama, kegiatan pada siklus kedua mempunyai berbagai tambahan untuk perbaikan dari hambatan dan kesulitan yang di temukan dalam tindakan pada siklus pertama. Dengan menyusun kegiatan tindakan untuk siklus kedua, maka penelitian melanjutkan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) seperti pada siklus

pertama. Pada siklus kedua juga terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi, metode pengumpulan data dengan cara melihat secara langsung terhadap obyek penelitian.
2. Dokumentasi, teknik pengumpulan data melalui metode ini dilakukan dengan tujuan menghindari hilangnya data yang diberikan dari pelaksanaan penelitian.
3. Penilaian, dalam memberi penilaian pada setiap indikator aspek pengamatan untuk menilai kemampuan dan aktifitas anak dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam kegiatan *Animal Fun*, peneliti mengacu pada pedoman pemberian penilaian sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 13 Pendidikan Anak Usia Dini Dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang karakteristik data secara objektif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Lembar Observasi digunakan untuk mencatat setiap perkembangan siswa mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar. Lembar observasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Lembar observasi. Lembar observasi berisi tentang catatan hasil pelaksanaan *Animal Fun* yang disesuaikan dengan indikator

a. Observasi Aktivitas Guru.

Ketika seorang guru melakukan penelitian tindakan kelas, aktivitas guru menjadi variabel penting untuk diamati mengingat sebagai apapun strategi pembelajaran untuk memecahkan masalah penelitian, namun tanpa dukungan kemampuan guru yang baik, maka penelitian tersebut dipastikan kurang maksimal. Selain itu PTK sendiri merupakan tindakan *reflektif* untuk memecahkan permasalahan pembelajaran termasuk kekurangan-kekurangan guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dengan demikian instrumen pengamatan aktivitas guru menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena menjadi rambu-rambu bagi pengamat/observer untuk mengamati guru peneliti.

Tabel 3.1
Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aktivitas Yang Diamati	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1	Kegiatan Pembuka		
	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai		
	Membimbing anak membaca do'a sebelum pembelajaran dimulai diikuti dengan bernyanyi		
2	Kegiatan Inti		
	Menyampaikan tentang program pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran <i>Animal Fun</i>		
	Membimbing dan membantu anak yang masih kesulitan dalam melaksanakan kegiatan <i>Animal Fun</i>		

	Melakukan pengamatan dan penilaian terhadap perkembangan anak		
3	Recalling		
	Mengajak anak beres-beres dan cuci tangan sebelum makan		
	Mengawasi saat anak bermain dan istirahat		
4	Kegiatan Penutup		
	Membimbing anak saat pembelajaran selesai, membaca do'a dan bernyanyi		
	Menyampaikan salam dan mengamati anak-anak setelah pembelajaran selesai dan pulang		

Sumber: Permen Dikbud Nomor 146 dan 137 Tahun 2014

b. Observasi Aktivitas Anak

Instrumen pengamatan aktivitas anak menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena menjadi rambu-rambu bagi pengamat/observer untuk mengamati anak atau peneliti. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan anak dapat dilihat seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2
Lembar Observasi Aktivitas Anak

No	Aktivitas Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Melempar bola dengan arah terkontrol				
2	Menendang bola ke arah depan				
3	Melompat 4-6 langkah lompatan bertumpuh dengan kaki				
4	Menirukan gerakan binatang sesuai instruksi guru				
	Jumlah				
	Skor Total				

Sumber: Permen Dikbud Nomor 146 dan 137 Tahun 2014

Kategori dan kriteria penilaian aktivitas anak :

BB : Belum Berkembang, diberi skor 1, artinya bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.

MB : Mulai Berkembang, diberi skor 2, artinya bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

BSH : Berkembang Sesuai Harapan, diberi skor 3, artinya bila anak dapat melakukannya dengan mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

BSB : Berkembang Sangat Baik, diberi skor 4, artinya bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

1. Dokumentasi. Instrumen dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran mengenai partisipasi anak pada saat kegiatan pembelajaran. Dokumentasi yaitu berupa alat yang dapat mendukung data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan beberapa alat dokumentasi antara lain: portofolio anak, hasil foto-foto anak dalam mengikuti kegiatan *Animal Fun*, dan catatan anekdot anak didik. Catatan anekdot anak didik dapat dijadikan kriteria pembandingan lainnya, disamping kondisi, perbuatan atau performan yang ada.

Tabel 3.3
Indikator Keterampilan Motorik Kasar

No	Aspek Penilaian Indikator	Kegiatan
1	Melempar bola dengan arah terkontrol	<i>Baby monkey</i>
2	Menendang bola dengan arah ke depan	<i>Cassowary kicking</i>
3	Melompat 4-6 langkah lompatan bertumpuh 2 kaki	<i>Kangaroo jumps</i>
4	Menirukan gerakan binatang sesuai instruksi	<i>Baby monkey cassowary kicking dan kangaroo jump</i>

Sumber: Permen Dikbud Nomor 146 dan 137 Tahun 2014

Tabel 3.4
Kisi –kisi Instrumen Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui *Animal Fun*

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

Sumber: Permen Dikbud Nomor 146 dan 137 Tahun 2014

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).

G. Teknik Analisis Data

Data-data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran distribusi kemampuan motorik kasar. Untuk mengetahui suatu metode yang di guankan dalam kegiatan perlu dianalisis data. Setelah data terkumpul melalui pengamatan, kemudian data dianalisis dengan menggunakan tehnik deskriptif kuantitatif menggunakan persentase, guna mengetahui seberapa keberhasilan kegiatan yang dilakukan setiap siklus. Adapun 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

Tabel 3.5
Aktivitas Penilaian Guru

Penilaian	Kategori
1	K (Kurang)
2	C (Cukup)
3	B (Baik)
4	BS (Baik Sekali)

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

Tabel 3.6
Aktivitas Penilaian Anak

Penilaian	Kategori
1	BB (Belum Berkembang)
2	MB (Mulai Berkembang)
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)

3. Dokumentasi. Analisis terhadap dokumentasi yaitu dengan melihat dari absensi anak, lembar kerja anak (LKA) / hasil foto-foto kegiatan anak dalam mengikuti kegiatan *Animal Fun*.

BAB IV

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 BI (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. Berikut hasil observasi sebelum dilakukan tindakan yaitu :

Tabel 4.1
Persentase Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini
Melalui *Animal Fun* Anak Usia 5-6 Tahun
pada Kondisi Awal

No	Nama	Melempar bola dengan arah terkontrol	Menendang bola dengan arah ke depan	Melompat 4-6 langkah lompatan bertumpu h 2 kaki	Menirukan gerakan binatang sesuai instruksi	Jlh	Persentase	Kriteria jenis penilaian
1	Afh	1	1	1	1	4	25%	BB
2	Klf	1	3	2	1	7	44%	MB
3	Ctr	1	1	1	1	4	25%	BB
4	Dno	1	1	1	1	4	25%	BB
5	Hnf	2	1	2	1	6	38%	MB
6	Hln	1	1	1	1	4	25%	BB
7	Jhn	3	2	2	2	9	56%	BSH
8	Rsd	2	3	2	2	9	56%	BSH
9	Mld	1	1	1	1	4	25%	BB
10	Mta	1	2	1	1	5	31%	MB
11	Nda	1	1	1	1	4	25%	BB
12	Rdi	1	3	1	2	7	44%	MB
13	Slw	1	1	1	1	4	25%	BB
14	Srn	1	1	2	1	5	31%	MB
15	Fla	2	3	2	2	9	56%	BSH
16	Wdn	1	1	1	2	5	31%	MB
17	Zhr	2	1	3	3	9	56%	BSH
Jumlah						99		
Jumlah		272						

$$P = \frac{99 \times 100\%}{272} \quad P = 36,39\% \text{ Kriteria} = \text{BB (Belum Berkembang)}$$

Keterangan :

1. Belum Berkembang (BB), apabila anak mencapai skor (1-4)
2. Mulai Berkembang (MB), apabila anak mencapai skor (4-8)
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH), apabila anak mencapai skor (8-12)
4. Berkembang Sangat Baik (BSB), apabila anak mencapai skor (12-16)

Kriteria:

- a. Berkembang Sangat Baik 75%-100%
- b. Berkembang Sesuai Harapan 55%-75%
- c. Mulai Berkembang 40%-55%
- d. Belum Berkembang 0%-40%

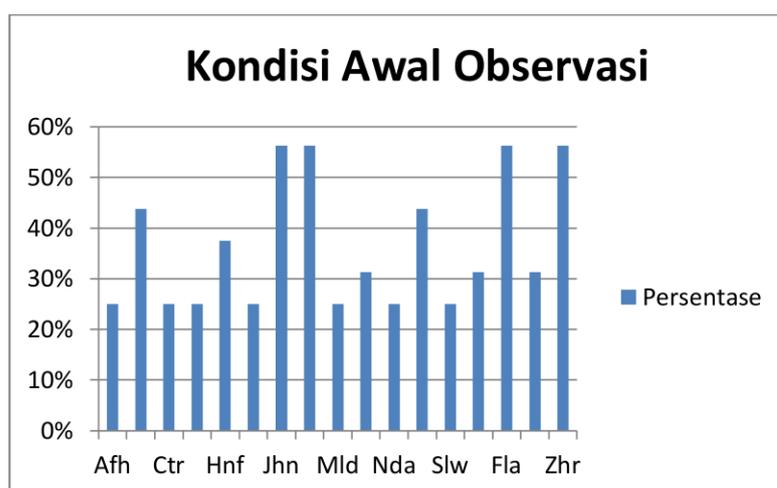
Sumber : Permen Dikbud Nomor 146 dan 137 Tahun 2014

Berdasarkan observasi awal terlihat bahwa kemampuan motorik kasar anak masih sangat rendah oleh karna itu diperlukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak. Hasil observasi dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian pada tabel 4.1 yaitu Afh 25%, Klf 44%, Ctr 25%, Dno 25%, Hnf 38%, Hln 25%, Jhn 56%, Rsd 56%, Mld 25%, Mta 31%, Nda 25%, Rdi 44%, Slw 25%, Srn 31%, Fla 56%, Wdn 31%, Zhr 56%. Berdasarkan hasil pengamatan awal terlihat bahwa kemampuan motorik kasar anak masih sangat rendah dan perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.. Berikut tabel rekapitulasi kemampuan Motorik Kasar anak :

Tabel 4.2
Rekapitulasi Hasil Observasi Kondisi Awal Kemampuan
Motorik Kasar Anak Melalui *Animal Fun*

Nama	Kriteria jenis penilaian	Persentase
Afh	BB	25%
Klf	MB	44%
Ctr	BB	25%
Dno	BB	25%
Hnf	MB	38%
Hln	BB	25%
Jhn	BSH	56%
Rsd	BSH	56%
Mld	BB	25%
Mta	MB	31%
Nda	BB	25%
Rdi	MB	44%
Slw	BB	25%
Srn	MB	31%
Fla	BSH	56%
Wdn	MB	31%
Zhr	BSH	56%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak dengan persentase 23,5%. Berikut hasil observasi yang disajikan dalam bentuk grafik :



Gambar 4.1
Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Kondisi Awal

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pulau Payung Desa Pulau Payung masih sangat rendah dan perlu untuk ditingkatkan lagi. Dalam hal ini peneliti merencanakan sebuah tindakan menggunakan penerapan kegiatan *Animal Fun* untuk meningkatkan kemampuan Motorik Kasar anak agar berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Kegiatan *Animal Fun* dipilih karena merupakan kegiatan yang baru bagi anak, kegiatan yang digunakan dibuat oleh guru dan peneliti, tentunya anak-anak akan tertarik dengan hal-hal yang baru dan menarik. Kegiatan yang digunakan tidak berbahaya dan pastinya membuat anak-anak senang dan bahagia.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

1. Siklus I

a) Perencanaan

Peneliti mempersiapkan hal-hal yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Baik itu media, alat dan bahat dan lain sebagainya. Adapun tahapan perencanaannya yaitu :

1. Melakukan kolaborasi dengan guru dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran seperti menentukan tema, sub tema, dan indikator pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
3. Mempersiapkan media dan sumber belajar yang diperlukan
4. Menyiapkan alat dokumentasi
5. Menyiapkan lembar observasi.

b) Pelaksanaan Tindakan

1) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 28 Juni 2021 dari pukul 07.30-11.00 WIB. Sebelum pelaksanaan kegiatan dimulai guru dan peneliti datang lebih awal untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan saat pembelajaran nanti, mulai dari mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran, media dan lain sebagainya. Pelaksanaan tindakan ini terdiri dari 4 rangkaian kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, *recalling* dan kegiatan penutup. Berikut uraian dari proses kegiatan pembelajaran dari Kegiatan awal, kegiatan inti, *recalling* dan kegiatan penutup :

a) Kegiatan Awal

Pukul 07.30-08.00 WIB. Guru menunggu anak-anak didepan gerbang sekolah, menyalami setiap anak yang datang dan mengarahkan anak untuk meletakkan sepatu dan tasnya di tempat yang telah di sediakan dan setelah itu anak-anak boleh bermain diluar maupun didalam kelas sebelum bel masuk berbunyi. Setelah bel masuk berbunyi, Sebelum melaksanakan kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu berbaris di depan kelas di siapkan oleh guru dan mengucapkan ikrar TK Aisyiyah Pulau Payung, guru menanyakan hari, tanggal kepada anak, mempersilahkan anak maju kedepan untuk bernyanyi atau membacakan surah- surah pendek serta menyanyikan

lagu Indonesia Raya setiap pagi Senin. Setelah selesai anak-anak masuk kelas dan duduk melingkar dengan menerapkan protokol kesehatan menjaga jarak dan memakai masker.

Kegiatan awal dimulai pukul 08.00-09.30 WIB. Hal pertama yang dilakukan setelah duduk melingkar adalah guru mengucapkan salam kemudian anak-anak menjawab salam dari guru, setelah itu guru membimbing anak untuk membaca do'a melalui interaksi gerak dan lagu yang langsung diikuti oleh anak. Setelah berdoa guru mengajak anak membaca surah pendek terlebih dahulu dan beberapa kali melakukan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat anak-anak sebelum masuk pada kegiatan inti.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti berlangsung pada pukul 09.30-10.30 WIB. Setelah istirahat makan dan bermain. 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. Saat guru bertanya ada beberapa anak yang langsung menjawab pertanyaan dari guru, seperti “Gerakan Kupu-kupu umi, Gerakan Monyet Umi, Gerakan Burung Umi, Gerakan Kelinci Umi” selesai anak menjawab guru 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, saat kegiatan dimulai anak-anak tidak boleh berkeliaran, tidak mengganggu teman, dan mendengarkan guru saat memberikan instruksi, dan guru menanyakan lagi kepada anak siapa saja yang masih ingat dengan aturan mainnya?,. Bila anak umi setuju maka umi akan membuka kegiatan *Animal Fun*. Dan anak-anak menjawab dengan serentak “ Setuju Umi”.

Ketika guru memulai kegiatan *Animal Fun* pandangan anak-anak tidak terlepas dari guru yang ada di hadapannya dan berkata “wah gerakan monyet, *kangaroo* dan perkataan lainnya”. Kemudian guru menjelaskan pada anak apa-apa saja yang ada pada kegiatan *Animal Fun* dan mengajak anak-anak untuk melakukan gerakan bersama sambil menyebutkan nama-nama binatang, kemudian guru meminta setiap anak untuk mengucapkan kembali nama hewan dan gerakan yang sudah di lakukan bersama-sama. Akan tetapi ada saja anak yang masih sibuk sendiri dengan teman-temannya tidak ingin ikut kegiatan bersama dan ada juga anak yang rasa ingin tahunya tinggi, kemudian ingin melakukan gerakan tersebut walaupun belum sepenuhnya dia kuasai. Pada saat kegiatan guru dan peneliti sedikit kewalahan dalam mengontrol kelas, untuk mengatasi permasalahan tersebut guru akan mengingatkan anak tentang peraturan permainan, apabila anak tidak mau mematuhi aturan main yang sudah disampaikan. Dengan cara

tersebut anak-anak bisa tenang dan kembali fokus memperhatikan guru yang sedang menjelaskan dan mencontohkan *Animal Fun*. Untuk menjaga konsentrasi anak agar tidak terpecah guru mengeluarkan gambar binatang sehingga anak bisa menirukan gerakan binatang tersebut.

Pada saat kegiatan *Animal Fun* ini, anak terlibat langsung, ada beberapa anak yang bertanya-tanya mengenai *Animal Fun* yang disampaikan tadi.

c) *Recolling*

Pukul 10.30-10.40 WIB Guru menanyakan kembali kepada anak-anak tentang perasaannya selama berada disekolah, dalam kegiatan apakah yang paling menyenangkan hatinya dan menanyakan kembali siapa yang masih ingat gerakan-gerakan binatang apa saja yang di contohkan guru tadi pada saat kegiatan pembelajaran (Kegiatan Inti).

d) Kegiatan Penutup

Kegiatan akhir atau penutup berlangsung pukul 10.40-11.00 WIB. Guru mengajak anak melakukan gerak dan lagu anak kambing, berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini. Selanjutnya penguatan pengetahuan anak, guru mengulang sedikit pembelajaran yang sudah disampaikan tadi, menanyakan perasaan selama bermain dan belajar, menyampaikan kegiatan untuk hari esok, mengatakan saat sampai dirumah salam sama semua orang yang ada dirumah, meletakkan sepatu, tas pada tempatnya dan lain sebagainya.

Terakhir membaca doa setelah belajar, membaca doa keluar rumah, doa naik kendaraan dan bernyanyi gelang sepatu gelang, Salam dan menunggu jemputan dari orang tua didalam kelas atau boleh bermain diluar kelas.

c) Observasi

Observasi dilaksanakan ketika guru dan peneliti melakukan tindakan. Seluruh proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan lancar. Pada awal pertemuan siklus I anak-anak masih terlihat kebingungan dan malas mengikuti kegiatan *Animal Fun* karena kegiatan yang digunakan termasuk kegiatan baru bagi anak. Kebingungan anak tersebut dapat dilihat dari sikap dan perilaku anak yang malas mengikuti kegiatan pembelajaran, anak berlari kesana kemari, anak yang menaiki meja, dan ada pula yang mengambil mainan lain untuk memilih bermain sendiri. Sehingga perlu banyak bimbingan dan motivasi dari guru maupun peneliti. Meskipun demikian banyak anak yang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap anak yang selalu bertanya, ingin mencoba gerakan-gerakan yang ada di dalam kegiatan *Animal Fun*.

Pada tahap pertemuan pertama dan kedua anak sudah mulai terbiasa dengan kegiatan *Animal Fun* yang digunakan dalam pembelajaran. Meskipun masih ada anak yang kesulitan dalam memahami kegiatan tersebut, anak-anak yang kurang fokus berkurang, mereka sudah mulai mau mengikuti kegiatan walaupun kadang-kadang suka mengganggu

teman dan bermain sendiri. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3
Persentase Kemampuan *Animal Fun* Anak Usia 5-6 Tahun pada Siklus I

No	Nama	Melempar bola dengan arah terkontrol	Menendang bola dengan arah ke depan	Melompat 4-6 langkah lompatan bertumpuh 2 kaki	Menirukan gerakan binatang sesuai instruksi	Jlh	Persentase	Kriteria jenis penilaian
1	Afh	3	3	2	3	11	69%	BSH
2	Klf	3	3	3	2	10	63%	BSH
3	Ctr	2	1	2	2	8	50%	MB
4	Dno	1	1	1	1	4	25%	BB
5	Hnf	3	2	2	2	9	56%	BSH
6	Hln	1	2	3	1	7	44%	MB
7	Jhn	3	3	3	3	12	75%	BSH
8	Rsd	3	3	2	3	11	69%	BSH
9	Mld	2	1	2	2	7	44%	MB
10	Mta	1	2	2	2	7	44%	MB
11	Nda	1	2	2	2	7	44%	MB
12	Rdi	1	3	1	2	7	44%	MB
13	Slw	1	2	1	2	6	38%	MB
14	Srn	2	1	2	1	6	38%	MB
15	Fla	3	3	2	3	11	69%	BSH
16	Wdn	3	2	2	2	9	56%	BSH
17	Zhr	2	3	3	3	11	69%	BSH
Jumlah						143		
Jumlah total		272						

$$P = \frac{143}{272} \times 100\%$$

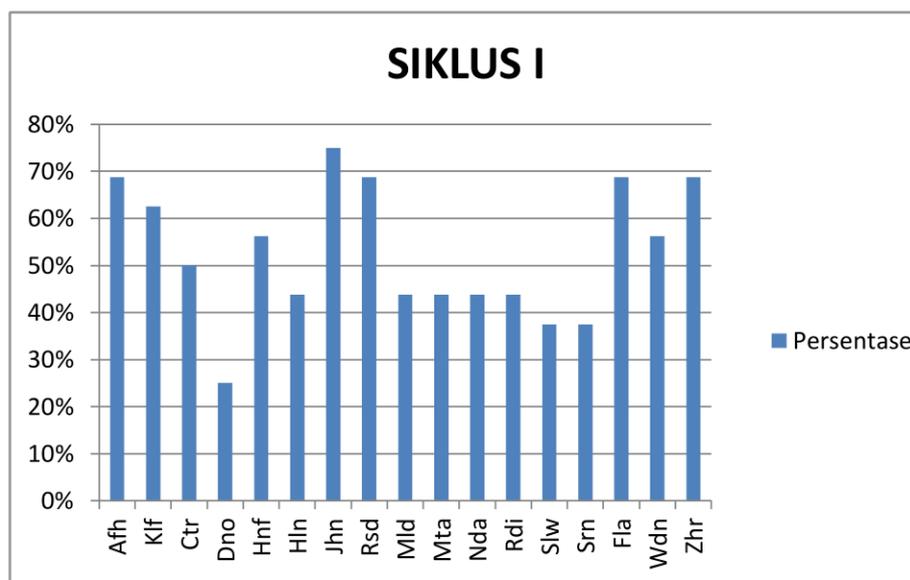
$$P = 52,57\% \text{ Kriteria} = \text{MB (Mulai Berkembang)}$$

Tabel 4.4
Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar
Siklus I

Nama Anak	Siklus I	
	Kriteria	Persentase
Afh	BSH	69%
Klf	BSH	63%
Ctr	MB	50%
Dno	BB	25%
Hnf	BSH	56%
Hln	MB	44%
Jhn	BSH	75%
Rsd	BSH	69%
Mld	MB	44%
Mta	MB	44%
Nda	MB	44%
Rdi	MB	44%
Slw	MB	38%
Srn	MB	38%
Fla	BSH	69%
Wdn	BSH	59%
Zhr	BSH	69%

Berdasarkan hasil tabel rekapitulasi tersebut dapat dilihat 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. Hasil observasi tersebut apabila disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2
Grafik Rekapitulasi Kemampuan Motorik kasar Anak
Siklus I

Berdasarkan hasil tabel tersebut 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%.

a) Refleksi

Sebagai perbaikan dalam perencanaan yang akan dilakukan pada siklus ke II nanti, maka tahap refleksi perlu dilakukan guna untuk peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada siklus selanjutnya. Kegiatan refleksi berfungsi untuk mencari kelebihan dan kekurangan pada kegiatan yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Pada tahap ini guru

dan peneliti akan berdiskusi tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang sudah dilakukan untuk menemukan permasalahan yang menghambat peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Berikut ini permasalahan yang mengganggu peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang harus dicari solusinya yaitu:

- 1) *Animal Fun* merupakan kegiatan baru bagi anak.
- 2) Ada beberapa anak yang tidak mau mengikuti proses pembelajaran, anak-anak sibuk dengan permainan yang lain dan bermain dengan temannya.
- 3) Anak masih terlihat kaku dalam menggerakkan anggota tubuhnya.

Berikut sosusi yang bisa dilakukan diantaranya:

- 1) Guru akan mempraktekkan kembali gerakan *Animal Fun* dan menjelaskan gerakan yang akan dilakukan kepada anak.
- 2) Guru akan memberikan hadiah kepada anak yang mau melaksanakan kegiatan pembelajaran yang diberikan.
- 3) Guru memberikan latihan-latihan gerakan bagi anak yang masih kaku dalam menggerakkan anggota tubuhnya.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus I, belum terjadi peningkatan yang signifikan, namun sudah terlihat sedikit peningkatan pada aspek perkembangan motorik kasar anak kelompok B1 usia (5-6 tahun). 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

a. Perencanaan Tindakan

Guru dan peneliti sudah menyusun perencanaan yang akan dilaksanakan pada siklus II, pada perencanaan yang akan dilakukan direncanakan lebih baik dari perencanaan yang dilaksanakan pada siklus I. 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*.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 30 Juni 2021, untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan *Animal Fun* diiringi dengan audio suara hewan. Berikut kegiatan yang akan dilaksanakan:

a) Kegiatan Awal

Pukul 07.30-08.00 WIB. Guru menunggu anak-anak didepan gerbang sekolah, menyalami setiap anak yang datang dan mengarahkan anak untuk meletakkan sepatu dan tasnya di tempat

yang telah di sediakan dan setelah itu anak-anak boleh bermain diluar maupun didalam kelas sebelum bel masuk berbunyi. Setelah bel masuk berbunyi, Sebelum melaksanakan kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu berbaris di depan kelas di siapkan oleh guru dan mengucapkan ikrar TK Aisyiyah Pulau Payung, guru menanyakan hari, tanggal kepada anak, mempersilahkan anak maju kedepan untuk bernyanyi atau membacakan surah- surah pendek serta menyanyikan lagu Indonesia Raya setiap pagi Senin. Setelah selesai anak-anak masuk kelas dan duduk melingkar dengan menerapkan protokol kesehatan menjaga jarak dan memakai masker.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti berlangsung pada pukul 09.30-10.30 WIB. Setelah istirahat makan dan bermain. 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. Saat guru bertanya ada beberapa anak yang langsung menjawab pertanyaan dari guru, “Gerakan gajah umi, Gerakan burung Umi, Gerakan kura-kura Umi, Gerakan singa Umi” selesai anak menjawab guru 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, saat kegiatan dimulai anak-anak tidak boleh berkeliaran, tidak mengganggu teman, dan mendengarkan guru saat memberikan instruksi, dan guru menanyakan lagi kepada anak siapa saja yang masih ingat dengan aturan mainnya?., Bila anak umi setuju maka umi akan memulai kegiatan *Animal Fun*. Dan anak-anak menjawab dengan serentak “Setuju Umi”.

Ketika guru memulai kegiatan *Animal Fun* pandangan anak-anak tidak terlepas dari guru yang ada di hadapannya dan berkata “wah gerakan singa, ayam dan ucapan lainnya”. Setelah itu guru menjelaskan kepada anak apa saja yang ada pada kegiatan *Animal Fun* dan mengajak anak-anak untuk melakukan gerakan bersama sambil menyebutkan nama-nama hewan, dan mendengarkan audio suara hewan kemudian guru meminta setiap anak untuk mengucapkan kembali nama hewan dan gerakan yang sudah dilakukan bersama-sama. Pada pertemuan pertama siklus II ini kemampuan motorik kasar anak sudah mengalami peningkatan dari sebelumnya.

c) *Recolling*

Pukul 10.30-10.40 WIB Guru menanyakan kembali kepada anak-anak tentang perasaannya selama berada disekolah, dalam kegiatan apakah yang paling menyenangkan hatinya dan menanyakan kembali

siapa yang masih ingat gerakan-gerakan binatang apa saja yang di contohkan guru tadi pada saat kegiatan pembelajaran (Kegiatan Inti).

d) Kegiatan Penutup

Kegiatan akhir atau penutup berlangsung pukul 10.40-11.00 WIB. Guru mengajak anak melakukan gerak dan lagu anak kambing, berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini. Selanjutnya penguatan pengetahuan anak, guru mengulang sedikit pembelajaran yang sudah disampaikan tadi, menanyakan perasaan selama bermain dan belajar, menyampaikan kegiatan untuk hari esok, mengatakan saat sampai dirumah salam sama semua orang yang ada dirumah, meletakkan sepatu, tas pada tempatnya dan lain sebagainya. Terakhir membaca doa setelah belajar, membaca doa keluar rumah, doa naik kendaraan dan bernyanyi gelang sepatu gelang, Salam dan menunggu jemputan dari orang tua didalam kelas atau boleh bermain diluar kelas.

c. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan ketika guru sedang melakukan kegiatan *Animal Fun*. Pada siklus ke II terjadi peningkatan yang sangat pesat terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 usia (5-6 tahun) TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya. Anak-anak sudah memiliki keterampilan yang baik pada aspek perkembangan motorik kasar. Anak sudah mampu melaksanakan

setiap indikator yang ditetapkan dengan sangat baik. Berdasarkan data hasil observasi yang dilaksanakan berikut data yang diperoleh :

Tabel 4.5
Persentase Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
pada Siklus II

No	Nama	Melempar bola dengan arah terkontrol	Menendang bola dengan arah ke depan	Melompat 4-6 langkah lompatan bertumpuh 2 kaki	Menirukan gerakan binatang sesuai instruksi	Jlh	Persentase	Kriteria jenis penilaian
1	Afh	3	4	4	4	15	94%	BSB
2	Klf	4	3	4	4	15	94%	BSB
3	Ctr	3	3	3	3	12	75%	BSH
4	Dno	3	4	3	4	14	88%	BSB
5	Hnf	4	3	4	4	15	94%	BSB
6	Hln	4	3	3	4	14	88%	BSB
7	Jhn	4	4	4	4	16	100%	BSB
8	Rsd	4	4	4	4	16	100%	BSB
9	Mld	3	3	3	4	13	81%	BSB
10	Mta	4	3	4	4	15	94%	BSB
11	Nda	4	3	3	4	14	88%	BSB
12	Rdi	3	4	4	4	15	94%	BSB
13	Slw	3	3	3	3	12	75%	BSH
14	Srn	4	4	4	3	15	94%	BSB
15	Fla	4	4	4	4	16	100%	BSB
16	Wdn	4	4	4	4	16	100%	BSB
17	Zhr	4	4	4	4	16	100%	BSB
Jumlah						249		
Jumlah		272						

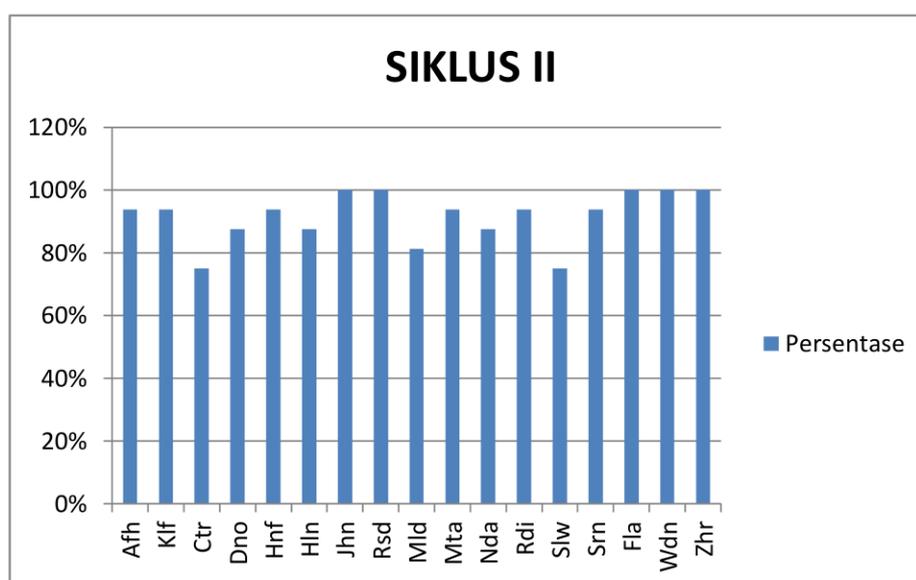
$$P = \frac{249}{272} \times 100\% \quad P = 91,54\% \text{ Kriteria} = \text{BSB (Berkembang Sangat Baik)}$$

Tabel 4.6
Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar
Siklus II

Nama Anak	Siklus II	
	Kriteria	Persentase
Afh	BSB	94%
Klf	BSB	94%
Ctr	BSh	75%
Dno	BSB	88%
Hnf	BSB	94%
Hln	BSB	88%
Jhn	BSB	100%
Rsd	BSB	100%
Mld	BSB	81%
Mta	BSB	94%
Nda	BSB	88%
Rdi	BSB	94%
Slw	BSh	75%
Srn	BSB	94%
Fla	BSB	100%
Wdn	BSB	100%
Zhr	BSB	100%

Berdasarkan hasil tabel rekapitulasi tersebut dapat dilihat kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan *Animal Fun* diiringi dengan audio suara hewan pada siklus II pada semua pertemuan mengalami peningkatan seperti yang dapat dilihat pada Tabel 4.8 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. Hasil observasi tersebut apabila disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3
Grafik Rekapitulasi Kemampuan Motorik
Kasar Anak Siklus II

c. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dengan guru ketika pelaksanaan tindakan siklus II sudah selesai dilaksanakan, guna untuk membahas tentang proses pembelajaran saat dilakukannya tindakan. 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

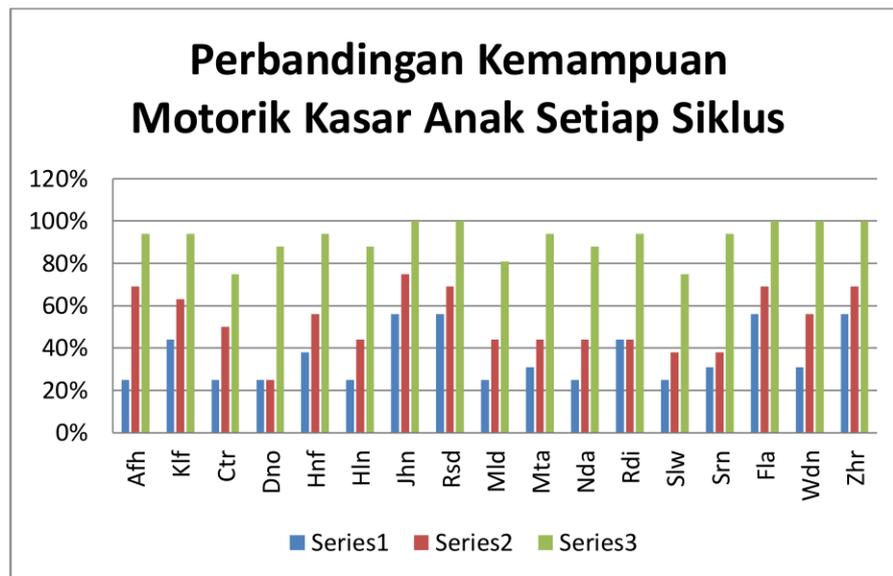
Berdasarkan data yang sudah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar anak pada aspek perkembangan peningkatan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan *Animal Fun* di TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya mengalami peningkatan. Data yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan, sehingga 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 4.7
Perbandingan Rekapitulasi Hasil Observasi
Kemampuan Motorik Kasar Anak

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%

Berdasarkan tabel 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:



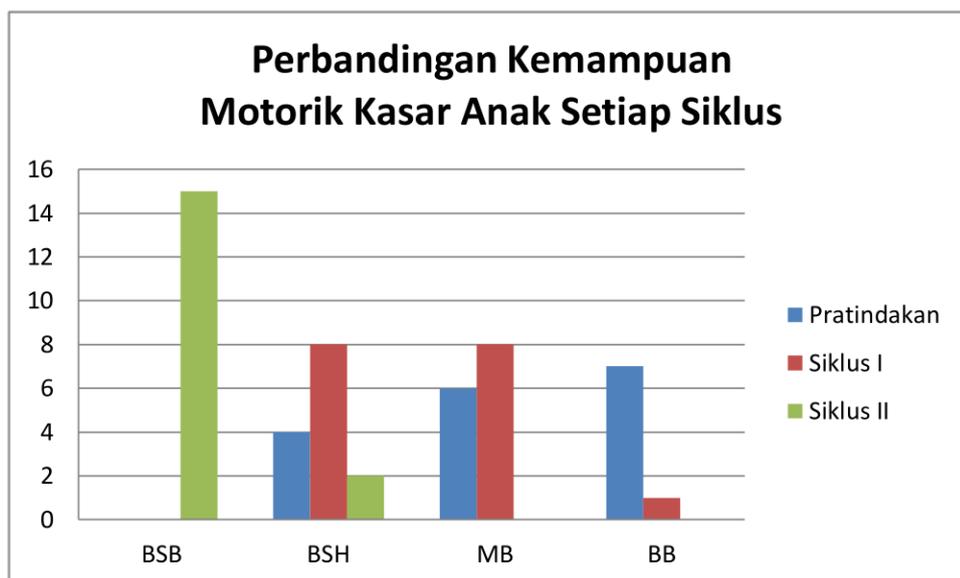
Gambar 4.4
Grafik Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak
Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II.

Keterangan :

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

Tabel 4.8
Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar
Pratindakan, Siklus I, Siklus II

Kriteria	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
BSB			15
BSH	4	8	2
MB	6	8	
BB	7	1	



Gambar 4.5
Grafik Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak
Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II

D. 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. Payne (2012). Motorik kasar merupakan gerakan yang dikontrol oleh otot besar, misalnya terletak pada bagian kaki atas. Pada otot besar ini menghasilkan beberapa gerakan yaitu berjalan, berlari dan melompat. Oleh karena itu aspek perkembangan motorik kasar anak sangat penting untuk di stimulasi karena sangat berpengaruh dalam kehidupan anak sehari-hari. 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.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. 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).
2. 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.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan, berikut saran untuk penelitian yaitu:

1. Bagi Sekolah, untuk melengkapi sarana dan prasarana bagi peningkatan mutu pembelajaran dan sering melakukan supervisi terhadap guru.
2. Bagi Pendidik, perlu merencanakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga anak-anak merasa gembira dan tidak bosan dengan pembelajaran yang dilakukan, pembelajaran yang dilaksanakan harus sesuai dengan kebutuhan anak dan tempat tinggal anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya kegiatan *Animal Fun* bisa menjadi referensi untuk penelitian yang terkait dengan beberapa aspek perkembangan anak lainnya selain dari aspek perkembangan motorik kasar.
4. Bagi Orang Tua/ Wali, membantu dan mendukung setiap program yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak dan memberikan kontribusi berupa apapun kepada Taman Kanak-kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anandya, R. A., Hafidah, R., & Nurjanah, E. N. (2020). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Animal Fun. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*.
- 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 Children. *Research in Developmental Disabilities* 84 (6), 122-130.
- Elsa, D. S. (2015). Hubungan Permainan Halang Rintang Dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelas B1 RA Riyadus Salihin Moyudan Sleman. *Jurnal Pendidikan*.
- Faridah, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Gordon, R. D. (1994). High Incidence of Primary Aldosteronism in 199 Patients Referred With Hypertension. *Clinical and Experimental Pharmacology & Physiology*, 315-318.
- Hay, J. A. (2004). Evaluation of a Screening Instrument for Developmental Coordination Disorder. *Journal of Adolescent Health*, 34 (4), 313-318.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (1), 195-200.
- Iswaningtyas, V., & Wijaya, I. P. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Gobak Sodor. *Jurnal PINUS* 1 (3).
- Laren, M. S. (1968). *Animal Fun*. West Australia: Government of Western Australia Mental Health Commission. Retrieved from <https://animalfun.com.au>
- Lerner, W., & Klein, J. (2016). Emotions and Health Decision Making. *Behavioral Economics and Public Health*, 101-132.
- Liu, T. (2014). Gross Motor Performance by Children with Autism Spectrum Disorder and Typically Developing Children 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.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tentang Standar Nasional PAUD.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146
Tentang K13 PAUD
- Piek, J. P., Straker, L. M., Jensen, L., Dender, A., Barrett, N. C., McLaren, S., . .
. Esley, S. (2010). Rationale, design and methods for a randomised and
controlled trial to evaluate "Animal Fun" a program designed to
enhance physical and mental health in young children. *BMC Pediatrics*
10 (1), 78.
- Puspita, A. W. (2015). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*
Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan
Anak Usia Dini.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*.
Jawa Barat: Nusa Media.
- 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.
- Sudjono, A. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo
Persada.
- Sun, S. H. (2010). Development and Initial Validation of The Preschooler
Gross Motor Quality Scale. *Research in Developmental Disabilities*, 31
(6).
- Suyadi, M. U. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosda
Karya.
- Tampubolon, S. M. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: untuk Pengembangan*
Profesi Pendidik dan Keilmuan. Erlangga.
- Taniredja, & dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Bandung
Alfabeta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 8 Tentang Sistem
Pendidikan Nasional.
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan bagi*
Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak
Usia Dini. Yogyakarta: Gava Media.
- Yusmarni. (2012). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui
Senam Fantasi Menurut Cerita Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina
Padang Pariaman. *Jurnal Universitas Padang*, 96, 456-460

LAMPIRAN 12

Rubrik Penilaian Aktivitas Anak

Indikator	Kriteria Penilaian			
	1	2	3	4
	BB	MB	BSH	BSB
Melempar bola dengan arah terkontrol	Anak belum mampu melempar bola secara terkontrol, meskipun sudah dibantu oleh guru	Anak mampu melempar bola secara terkontrol, meskipun masih dibantu oleh guru	Anak mampu melempar bola secara terkontrol tanpa bantuan guru	Anak mampu melempar bola secara terkontrol tanpa bantuan guru dan mampu mengarahkan teman-temannya untuk melempar bola
Menendang Bola ke Arah Depan	Anak mampu menendang bola dengan bantuan guru sepenuhnya	Anak mampu menendang bola ke arah depan dengan arahan guru	Anak mampu menendang bola ke arah depan tanpa bantuan guru	Anak mampu menendang bola ke arah depan tanpa bantuan guru dan mengajarkannya kepada teman-temannya
Melompat 4-6 Langkah Lompatan Bertumpuh 2 Kaki	Anak belum mampu melompat 4-6 langkah lompatan bertumpuh 2 kaki dengan arahan dan bantuan guru	Anak mulai mampu melompat 4-6 langkah lompatan bertumpuh 2 kaki dengan bantuan guru	Anak mampu melompat 4-6 langkah lompatan bertumpuh 2 kaki tanpa bantuan guru	Anak mampu melompat 4-6 langkah lompatan bertumpuh 2 kaki tanpa bantuan guru dan dapat mengajak teman-temannya
Menirukan Gerakan Binatang Sesuai Intruksi	Anak belum mampu menirukan gerakan binatang sesuai intruksi guru meskipun sudah dibantu	Anak mulai mampu menirukan gerakan binatang sesuai intruksi guru dengan bantuan guru	Anak mampu menirukan gerakan binatang tanpa bantuan guru	Anak mampu menirukan gerakan binatang sesuai intruksi guru tanpa bantuan guru dan dapat mengajak teman-temannya melakukan gerakan tersebut

Sumber: Permen Dikbud Nomor 146 dan 137 Tahun 2014