

Permainan Personifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5 Tahun di RA Ibnu Khaldun Bengkalis

Siti Munawarah ✉ Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis

Siti Fidariana ✉ Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis

✉ ayunamaku28@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to determine the application of personification games in improving gross motoric ability of children 5th years. The method used was Classroom Action Research with two cycles and three meetings. The stages in each cycle consist of planning, implementing, observing and reflecting. Research data were collected using interview techniques, observation and documentation. Qualitative data is described by sentences based on each category. Meanwhile, the quantitative data were analyzed using the percentage formula. The findings in this study are that the optimal applications of personification games give a good contribution to children's gross motoric ability. The children are able to develop the strength of their limbs by playing properly. It was concluded that the gross motoric ability of children in RA Ibnu Khaldun Bengkalis improved according to the age of growth.

Keywords: personification games, gross motoric skills, children 5th years

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5 tahun menggunakan permainan personifikasi. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan tiga pertemuan dalam dua siklus. Tahapan dalam setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Data kualitatif dideskripsikan dalam bentuk kalimat berdasarkan kategori dan data kuantitatif dianalisa dengan rumus persentase. Temuan dalam penelitian ini adalah, permainan personifikasi meniru gerakan binatang secara optimal dapat memberikan kontribusi yang baik pada perkembangan motorik kasar anak. Anak mampu mengembangkan kekuatan dan ketahanan anggota tubuhnya dengan cara bermain yang benar. Berdasarkan hasil analisis data, disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak di RA Ibnu Khaldun Bengkalis meningkat dan terarah sesuai perkembangan usianya.

Kata kunci: permainan personifikasi, motorik kasar, anak usia 5 tahun

Received: 2021-02-15

Approved: 2021-03-09

Published: 2021-03-18

Citation: Munawarah, Siti and Siti Fidariana. "Permainan Personifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5 Tahun di RA Ibnu Khaldun Bengkalis." *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 01, no. 1 (March 18, 2021): 83-96.



Copyright ©2021 Siti Munawarah, Siti Fidariana.

Published by Fakultas Tarbiyah dan Keguruan STAIN Bengkalis. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY NC SA) <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

PENDAHULUAN

Perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot.¹ Perkembangan motorik ini terbagi menjadi dua yaitu, gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.² Dalam kaitannya dengan perkembangan motorik anak, perkembangan motorik berhubungan dengan perkembangan kemampuan gerak anak.³ Gerak merupakan unsur utama dalam pengembangan motorik anak. Oleh sebab itu, perkembangan kemampuan motorik anak dapat terlihat jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang mereka lakukan.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.⁴ Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan. Bahkan, menurut Suyadi, permainan bagi anak usia dini bukan hanya sebagai mainan semata, melainkan permainan yang dapat menstimulasi minat belajar anak.⁵ Hal ini karena pendidikan bagi anak usia dini merupakan asas dalam pembentukan kepripadian di masa yang akan datang. Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia 0-6 tahun merupakan hal yang sangat urgen pada masa-masa awal kehidupan seseorang.⁶

Salah satu aktivitas yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak yaitu kegiatan yang melibatkan kaki, tangan dan keseluruhan anggota tubuh. Anak usia 5 tahun pada umumnya sangat aktif karena memiliki penguasaan terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Oleh karena itu, guru dan lembaga pendidikan seharusnya menyediakan fasilitas yang memadai, nyaman dan menyenangkan bagi perkembangan motorik kasarnya melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di RA. Ibnu Khaldun, diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak masih begitu rendah. Hal ini terlihat saat anak berbaris di halaman, sebagian anak tidak mau ikut berbaris dan hanya duduk melihat teman-temannya yang sedang melakukan kegiatan motorik kasar di halaman. Pada saat yang bersamaan, guru kurang merespon anak tersebut. Selain itu, anak juga terlihat cepat lelah atau penat saat berlama-lama berdiri sehingga tidak mau mengikuti kegiatan sampai

¹ Bambang Sujiono et al., "Metode Pengembangan Fisik," in *Hakikat Perkembangan Motorik Anak*, vol. 1 (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014), 1–21.

² Siti Aisyah et al., *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 42.

³ Sujiono et al., "Metode Pengembangan Fisik."

⁴ Ramaikis Jawati, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II," *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)* 1, no. 1 (May 9, 2013): 250–263.

⁵ Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan* (Yogyakarta: Power Books (Ihdina), 2006).

⁶ Desi Arpa and Maghfiroh Maghfiroh, "Pengaruh Metode Tanya Jawab terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B di RA Ibnu Khaldun Pedekik Bengkalis," *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 1 (March 10, 2021): 38–46.

selesai. Terlihat juga sebagian anak masih begitu kaku saat melakukan kegiatan motorik kasar seperti melompat, berlari, berjalan di tempat, jongkok dan merangkak. Sedangkan guru tidak memberikan contoh yang benar bagaimana melakukan gerakan tersebut dengan baik. Sebagian anak merasa cepat bosan dengan kegiatan motorik kasar yang dilakukan setiap hari karena gerakan motorik kasarnya selalu monoton dan tidak bervariasi. Hal ini juga disebabkan karena guru belum memahami metode yang baik untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Anak merasa minder saat diajak melakukan kegiatan motorik kasar yang baru diketahuinya, dan guru hanya membiarkan masalah anak tersebut.

Guru mempunyai peran penting dalam pengembangan fisik dan kemampuan motorik anak yang dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Dengan bermain, seluruh potensi perkembangan anak, termasuk perkembangan motorik dapat terpenuhi dengan baik.⁷ Di sekolah, gurulah yang menentukan aktivitas motorik kasar apa yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Guru juga berperan dalam menumbuhkan minat anak terhadap berbagai kegiatan motorik kasar seperti berjalan, berlari, merangkak, melompat dan lain sebagainya.

Danang Aji Setyawan melalui penelitiannya mengungkapkan bahwa 13 dari 27 anak yang menjadi subjek penelitian di TK Negeri Pembina kota Surakarta memiliki skor sangat tinggi dalam hal kemampuan motorik kasar.⁸ Sayangnya, penelitian tersebut tidak membahas tentang kegiatan permainan apa saja yang telah dikembangkan oleh sekolah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Sehingga hal ini tidak dapat diimplementasikan di lokasi penelitian yang lain. Di daerah lain, Luthfi Aji Ramdani dan Nur Azizah menerapkan permainan *outbound* dalam rangka meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.⁹ Rekomendasi penelitian ini adalah agar berbagai aktivitas fisik dapat dilaksanakan di sekolah karena kegiatan ini dapat meningkatkan motivasi dan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini. Selanjutnya Novi Ade Suryani menyebutkan dalam penelitiannya bahwa metode bermain permainan tradisional *raba-raba* dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.¹⁰

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut maka kegiatan dalam bentuk permainan sangat urgen untuk dilaksanakan di sekolah guna meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini. Mengingat begitu kompleks permasalahan yang ada di RA Ibnu Khaldun, maka penelitian ini mencoba menerapkan permainan personifikasi sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Personifikasi merupakan majas metafora yang sering dianggap sebagai majas terpenting, karena penjelasannya secara semantik sama. Personifikasi adalah majas yang menonjolkan binatang, tanaman atau benda sebagai manusia. Dalam meningkatkan 6 aspek perkembangan, permainan personifikasi

⁷ Itim Hotimah, Indrawati Noor Kamila, and Ujang Endang, "Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional *Engklek*," *Tarbiyat al-Aulad : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 2 (May 17, 2018): 1-8.

⁸ Danang Aji Setyawan, Husnul Hadi, and Ibnu Fatkhu Royana, "Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kota Surakarta," *JURNAL PENJAKORA* 5, no. 1 (July 5, 2018): 17-27.

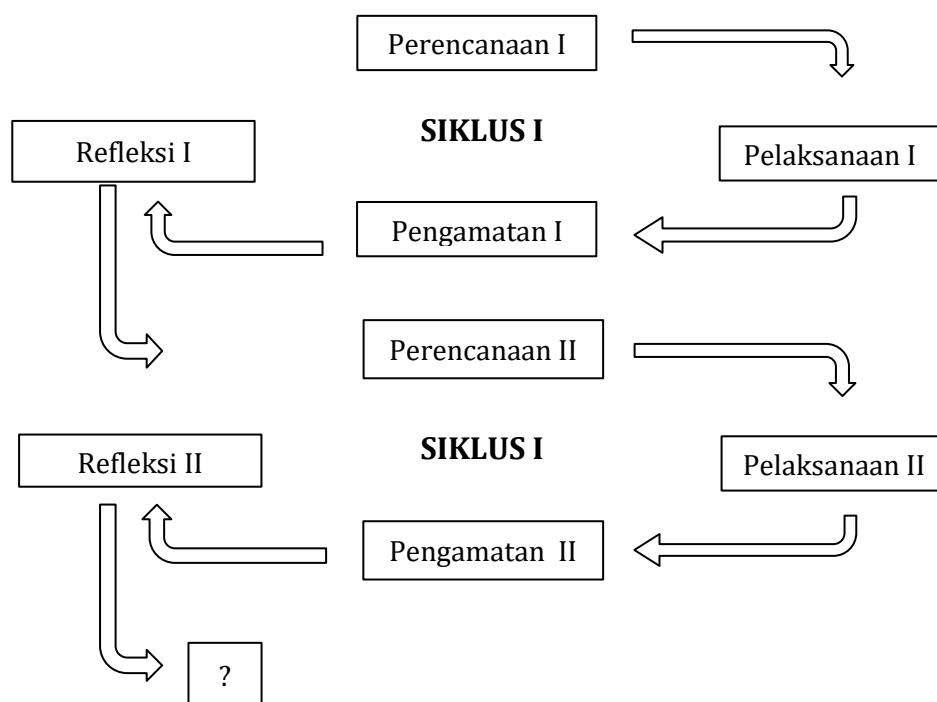
⁹ Luthfi Aji Ramdani and Nur Azizah, "Permainan *Outbound* untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (December 30, 2019): 482-490.

¹⁰ Novi Ade Suryani, "Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan *Raba-Raba* pada PAUD Kelompok A," *Jurnal Ilmiah Potensia* 4, no. 2 (July 28, 2019): 141-150.

merupakan salah satu permainan yang sangat baik untuk mengasah gerak tubuh anak. Karena pada umumnya anak senang bermain dengan menggerakkan seluruh anggota tubuhnya sebagai bentuk perkembangan motorik kasar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Subjek Penelitian ini adalah 16 anak didik, 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan kelompok B3 di RA. Ibnu Khaldun Desa Pedekik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan empat kegiatan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dimana masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan Arikunto sebagai berikut:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas, Arikunto¹¹

Data penelitian tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5 tahun melalui permainan personifikasi meniru gerakan binatang di RA Ibnu Khaldun Bengkalis dikumpulkan dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif dengan persentase yang bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan personifikasi untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5 tahun di RA. Ibnu Khaldun Desa Pedekik Kecamatan Bengkalis. Data kualitatif dijelaskan dengan kata-kata yang disatukan dalam bentuk kalimat dan dipisahkan menurut masing-masing kategori untuk memperoleh kesimpulan. Sedangkan data kuantitatif dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2019), 93.

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

P = Angka persentase

Tabel 1. *Kriteria analisis deskriptif persentase*

No	Persentase	Kriteria
1	90 – 100 %	Amat Baik
2	80 – 89 %	Baik
3	70–79 %	Cukup
4	< 70 %	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan personifikasi

Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat instrinsik, bersifat spontan dan sukarela, melibatkan peran serta aktif anak, memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti misalnya, kemampuan kreatifitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi dan sebagainya.¹² Bermain merupakan kegiatan yang melekat pada dunia anak. bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak. Pada intinya bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter/suka rela, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel.¹³

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain, anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan, memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, serta yang lebih ditekankan adalah pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Bermain merupakan kegiatan yang tidak serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak, berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.¹⁴

Personifikasi merupakan gaya bahasa yang membandingkan benda mati atau tidak dapat bergerak seolah-olah bernyawa dan dapat berperilaku seperti manusia. personifikasi merupakan pengumpamaan (pelambangan) benda mati sebagai orang atau manusia. Personifikasi merupakan majas dalam bahasa yang mengumpamakan benda-benda mati seperti manusia atau binatang yang dapat berbuat sesuatu.¹⁵ Personifikasi dikatakan pula sebagai pemberian sifat-sifat atau ciri-ciri manusia pada benda-benda

¹² Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014), 9.3.

¹³ Ibid.

¹⁴ Maimunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 359–360.

¹⁵ Mujid Farihul Amin and Ary Setyadi, "Personifikasi dan Simile dalam Prosa Lirik Pengakuan Pariyem Karya Linus Suryadi A.G.," *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra* 12, no. 4 (November 1, 2017): 276–290.

mati, binatang ataupun suatu ide. Personifikasi adalah meminjam sifat atau ciri benda mati berumpamakan memiliki sifat atau ciri makhluk hidup. Dengan demikian pemanfaatan gaya bahasa personifikasi ini berupa mengintensifkan pernyataan yang bertujuan untuk membangkitkan warna emosi benda mati yang dapat bergerak sebagaimana makhluk hidup (layaknya seorang manusia binatang).¹⁶

Permainan personifikasi adalah permainan yang dilakukan dengan cara meniru gerakan binatang atau tumbuhan seolah-olah mereka hidup dengan cara hidup manusia. Dalam permainan ini anak dapat berpura-pura menjadi binatang yang disukai seperti ayam, kucing dan kelinci. Permainan ini membutuhkan perasaan yang halus dari anak. Selain itu, empati dan perhatian anak terhadap pola hidup makhluk lain juga dilatih. Melalui permainan ini kepercayaan diri, kebebasan berekspresi, kreativitas, imajinasi dan motorik anak berkembang.¹⁷ Perkembangan kegiatan permainan personifikasi berdasarkan pada kegemaran anak dapat digolongkan menjadi 5 tingkatan, yaitu:¹⁸

1. Bermain secara *soliter*, yaitu anak bermain sendiri atau juga dapat dibantu oleh guru. Anak-anak bermain dalam satu ruangan, mereka tidak saling mengganggu dan tidak saling memperhatikan. Sangat mungkin dalam satu ruangan ada anak yang sedang asik bermain meniru gerakan ayam, sementara ada anak lain yang sama asiknya sedang bermain meniru gerakan kelinci.
2. Bermain sebagai penonton/pengamat yaitu anak-anak mulai peduli terhadap teman-temannya yang bermain di satu ruangan, sekalipun ia masih bermain sendirian. Selama anak bermain sebagai penonton ia terlihat pasif. Padahal, ia sangat memperhatikan dan mengamati teman-temannya, apa yang sedang dimainkan dan bagaimana hasilnya.
3. Bermain secara *paralel*, yaitu beberapa anak bermain bersama dengan mainan yang sama dalam satu ruangan. Namun, apa yang dilakukan masing-masing anak tidak saling tergantung dan berhubungan anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Anak senang dengan kehadiran anak lain, tetapi belum terjadi keterlibatan di antara mereka.
4. Bermain *asosiatif*, yaitu permainan yang melibatkan beberapa orang anak, namun belum terorganisasi dimana masing-masing anak tidak mendapatkan peran yang spesifik jika ada anak yang tidak mengikuti arahan, permainan tetap dapat berlangsung. Ketika ada satu anak berpindah ke area yang lain, anak-anak yang lain tidak terpengaruh dan tetap dapat melanjutkan permainannya.
5. Bermain secara *kooperatif*, yaitu bermain secara berkelompok, masing-masing anak memiliki peran untuk mencapai tujuan permainan. Kegiatan permainan ini terjadi apabila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan kegiatan bermain. Jika ada satu anak yang berhenti maka permainan harus dihentikan karena tidak seimbang jumlah anggota antar kelompok.

Metode yang digunakan dalam permainan personifikasi adalah metode demonstrasi dan unjuk kerja yang bertujuan untuk mengembangkan motivasi dan gerak pada anak agar dengan bermain anak dapat belajar dengan gembira.¹⁹ Metode ini juga bertujuan untuk menciptakan lingkungan permainan yang menyenangkan yang mencakup beberapa

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Ali Nugraha and Yeni Rachmawati, *Metode Pengembangan Sosial Emosional* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), 8.30.

¹⁸ Ibid., 1.22-1.25.

¹⁹ Sujiono et al., "Metode Pengembangan Fisik," 213.

hal yaitu: ranah *psikomotor* (motorik kasar), ranah *kognitif* (pengetahuan) dan ranah *afektif* (sikap).

Permainan yang diterapkan dalam kegiatan permainan personifikasi ini adalah jenis permainan kecil. Permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan tertentu, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun waktu untuk melakukannya. Oleh karena itu sebelum melakukan kegiatan bermain guru memodifikasi permainan tersebut dengan tujuan agar permainan menjadi lebih menyenangkan bagi anak yang dapat memberikan pengalaman berhasil supaya anak selalu terlibat dalam permainan-permainan berikutnya.²⁰ Macam-macam permainan kecil yang tidak menggunakan alat, yaitu:

1. Berlari bolak-balik sambil berkelok-kelok dan melewati garis perbatasan.
2. Bermain kucing dan tikus
3. Bermain berburu binatang kelinci
4. Bermain ayam dan elang.

Dalam menerapkan permainan personifikasi ini memerlukan perencanaan yang matang agar pelaksanaannya dapat sesuai dengan yang diinginkan. Guru harus menyadari apabila ada sejumlah anak merasa bahwa permainan ini terlalu sulit bagi mereka maka guru harus segera mengubah (memodifikasi) permainan dengan tujuan agar membuat permainan menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Upaya ini dapat juga menghidupkan kembali perhatian anak-anak ketika mereka merasa mulai bosan. Selain itu modifikasi permainan dapat menolong guru memperluas aktivitas permainan.

Siklus I

1. Tahap Persiapan dan perencanaan

Pada tahap ini guru mempersiapkan instrumen penelitian yang terdiri atas RPPH yang disusun untuk tiga kali pertemuan, lembar wawancara guru, lembar observasi perkembangan motorik kasar anak dan lembar kisi-kisi perkembangan motorik kasar anak. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak.

- a. Guru menentukan bentuk kegiatan/materi yang akan dilaksanakan.
 - Pada pertemuan pertama guru mempersiapkan bentuk kegiatan permainan personifikasi tentang permainan ayam dan elang.
 - Pada pertemuan kedua guru mempersiapkan permainan tentang kucing dan tikus.
 - Pada pertemuan ketiga guru mempersiapkan permainan tentang berburu kelinci.
- b. Guru menentukan waktu dan tempat pelaksanaan, apakah akan dilaksanakan pada jam pembelajaran atau di luar jam pembelajaran.
 - Pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga kegiatan permainan akan dilakukan di luar jam pembelajaran sebelum materi pembelajaran.
 - Tempat yang akan digunakan adalah di dalam ruangan/kelas.
 - Waktu pelaksanaan kegiatan setiap pertemuan dilaksanakan selama 30 menit.
- c. Guru mempersiapkan permainan tanpa alat.
 - Pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga kegiatan permainan yang akan diterapkan tidak menggunakan alat atau media.

²⁰ Ibid., 105.

2. Tahap Pelaksanaan proses permainan

a. Guru membagi anak dalam kelompok.

Pada pertemuan pertama anak dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok anak laki-laki sebanyak 9 orang dan kelompok anak perempuan sebanyak 7 orang. Kelompok anak laki-laki ditugaskan menjadi kelompok elang sedangkan kelompok anak perempuan ditugaskan menjadi kelompok ayam.

- Pada pertemuan kedua anak dibagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari kelompok besar berjumlah 14 anak sebagai penghalang dan 2 anak lagi sebagai kucing dan tikus.
- Pada pertemuan ketiga anak masih dibagi dalam 2 kelompok besar dan kecil. Kelompok besar terdiri dari anak laki-laki dan anak perempuan berjumlah 12 anak bertugas sebagai kelinci dan kelompok kecil terdiri dari anak laki-laki berjumlah 4 anak yang bertugas sebagai pemburu.

b. Guru menjelaskan tentang tugas dan aturan main.

- Pada tahap ini guru menjelaskan bagaimana cara kerja kelompok anak-anak yang bertugas dan aturan main dalam permainan yang sudah ditentukan. Hal ini dilakukan bertujuan agar anak tidak merasa kaku atau canggung serta merasa malu saat diajak untuk melakukan kegiatan tersebut supaya dapat terlihat bagaimana perkembangan kognitif, emosional dan motorik kasar anak.

3. Tahap pengamatan proses permainan

Pada tahap ini peneliti mengamati proses permainan yang sedang berlangsung dilakukan oleh guru dan anak. Peneliti mengamati setiap perkembangan motorik kasar anak menggunakan instrumen lembar observasi perkembangan motorik kasar anak. Dari hasil pengamatan terdapat data sebagai berikut:

- Pada pertemuan pertama, perkembangan berjalan melalui permainan ayam dan elang hanya beberapa anak yang tahap perkembangannya sangat baik. Begitu juga pada perkembangan berlari hanya beberapa anak yang berkembang sangat baik.
- Pada pertemuan kedua perkembangan merangkak melalui permainan kucing dan tikus sebagian besar anak masih berkembang baik dan hanya 1 anak yang berkembang sangat baik.
- Pada pertemuan ketiga perkembangan melompat melalui permainan berburu kelinci setengah dari jumlah anak masih berkembang baik, sedangkan setengah lagi sudah berkembang sangat baik.
- Dari hasil pengamatan ini ternyata masih ada beberapa anak yang masih kaku dan malu saat melakukan kegiatan bermain permainan ini.

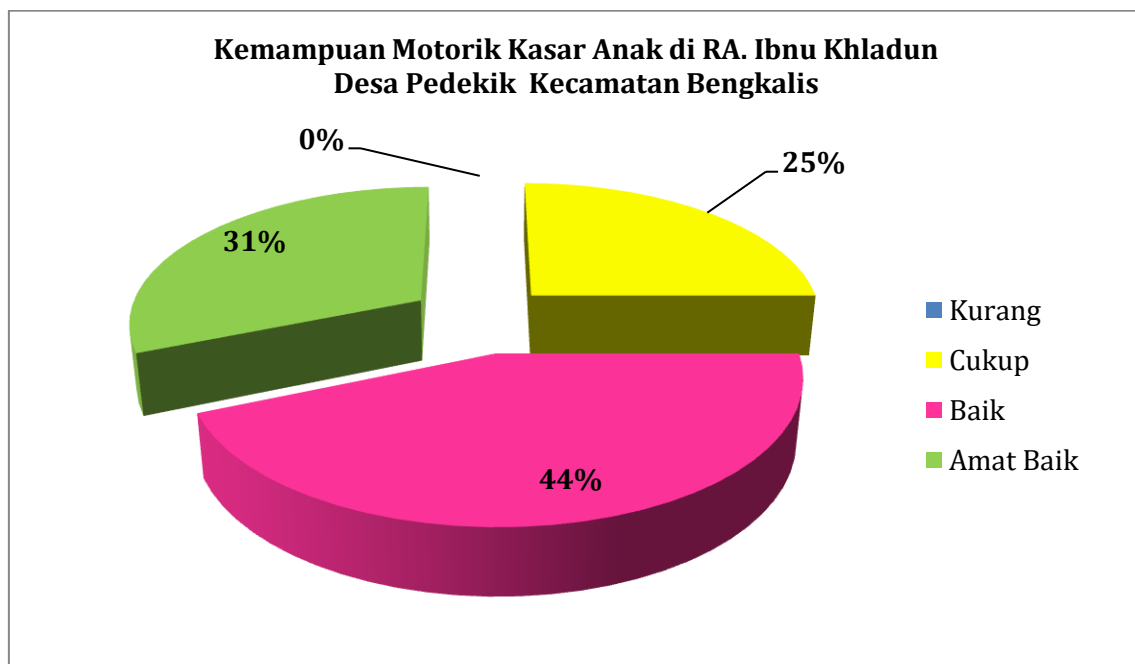
4. Tahap Refleksi atau Pengakhiran

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan lembar observasi perkembangan motorik kasar anak dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga melalui permainan personifikasi yang diterapkan oleh guru. Peneliti *mereview* hasil observasi dan hasilnya menunjukkan masih terdapat beberapa perkembangan motorik anak yang belum tercapai dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Sehingga peneliti melakukan tindakan perbaikan atau refleksi tahap kedua. Berikut adalah rekapitulasi hasil observasi kemampuan motorik kasar anak dalam siklus I.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil penilaian perkembangan motorik kasar anak usia 5 tahun di RA. Ibnu Khaldun siklus I

No	Skor	Frekuensi	Jumlah	Ket
1	75	4	300	Cukup
2	81	4	324	Baik
3	88	3	264	Baik
4	94	5	470	Amat Baik
Total		16	1358	
Rata-rata			84,87	Baik

Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut didapati bahwa pada penilaian perkembangan motorik siklus I, anak yang memiliki kategori Amat Baik (A) sebanyak 5 anak dengan persentase perkembangan 94%, anak yang memiliki kategori Baik (B) sebanyak 7 anak dengan persentase perkembangan 88% dan anak yang memiliki kategori Cukup (C) sebanyak 4 anak dengan persentase 75%. Berdasarkan data ini, masih ada 4 anak yang dinyatakan Cukup (C) dengan nilai perkembangan sebesar 75 dengan kemampuan motorik kasarnya rendah. Kemampuan motorik kasar anak berdasarkan siklus I secara persentasi adalah sebagai berikut:

**Gambar 2.** Persentase perkembangan motorik kasar anak usia 5 tahun di RA. Ibnu Khaldun berdasarkan observasi siklus I

Anak yang memiliki kategori Amat Baik (A) sebanyak 5 anak dengan persentase perkembangan 31.25%, anak yang memiliki kategori Baik (B) sebanyak 7 anak dengan persentase perkembangan 43.75%. Dan anak yang memiliki kategori Cukup (C) sebanyak 4 anak dengan persentase perkembangan 25%. Kemampuan motorik kasar berdasarkan siklus I ini berada pada kategori berkembang dengan Baik.

Siklus II

Siklus ini merupakan tahap perbaikan dari siklus I dimana pelaksanaan proses kegiatan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan personifikasi (meniru gerakan binatang) terdiri dari tiga kali pertemuan.

1. Tahap persiapan dan perencanaan

Pada tahap ini guru mempersiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari ke RPPH yang disusun untuk tiga kali pertemuan, lembar wawancara guru, lembar observasi perkembangan motorik kasar anak dan lembar kisi-kisi perkembangan motorik kasar anak. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak.

a. Guru menentukan bentuk kegiatan/ materi yang akan dilaksanakan.

- Pada pertemuan keempat guru mempersiapkan bentuk kegiatan permainan personifikasi sama dengan pertemuan pertama tentang permainan Ayam dan Elang.
- Pada pertemuan kelima guru mempersiapkan permainan personifikasi sama dengan kegiatan pertemuan kedua tentang kucing dan tikus.
- Pada pertemuan keenam guru mempersiapkan permainan personifikasi sama dengan kegiatan pertemuan ketiga tentang berburu kelinci.

Pada siklus II ada variasi yang ditambah dalam kegiatan permainan pada setiap pertemuan agar anak tidak merasa bosan dan semua anak akan diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan dimana pada siklus I tidak mau atau masih kaku saat melakukan kegiatan tersebut.

b. Guru menentukan waktu pelaksanaan (saat jam pembelajaran atau di luar jam pembelajaran) dan tempat yang akan digunakan saat pelaksanaan.

- Pada pertemuan keempat dan keenam kegiatan permainan akan dilakukan di luar jam pembelajaran sebelum materi pembelajaran
- Tempat yang akan digunakan adalah di luar ruangan/ kelas.
- Sedangkan pada pertemuan kelima anak tetap melakukan kegiatan permainan tersebut di dalam ruangan/kelas.
- Waktu pelaksanaan kegiatan setiap pertemuan dilaksanakan selama 30 menit.

c. Guru mempersiapkan permainan tanpa alat.

Pada pertemuan keempat, kelima dan keenam kegiatan permainan yang akan diterapkan tetap seperti pada siklus I, tidak menggunakan alat atau media, hanya saja bentuk permainannya dimodifikasi dengan lebih optimal.

2. Tahap pelaksanaan proses permainan

a. Guru membagi anak dalam kelompok.

- Pada pertemuan keempat anak tetap dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok anak laki-laki sebanyak 5 orang ditugaskan menjadi kelompok elang sedangkan kelompok anak perempuan berjumlah 7 orang dan jumlah 4 anak laki-laki bergabung ditugaskan menjadi kelompok ayam.
- Pada pertemuan kelima anak dibagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari kelompok besar berjumlah 14 anak dan 2 anak lagi sebagai kucing dan tikus. Pada pertemuan ini kelompok besar akan membuat lingkaran dengan berjongkok dan berpegangan tangan. Sedangkan anak yang satu ada di dalam lingkaran sebagai tikus dan satu anak lagi di luar lingkaran sebagai kucing.

- Pada pertemuan keenam anak masih dibagi dalam 2 kelompok besar dan kecil. Kelompok besar terdiri dari anak laki-laki dan anak perempuan berjumlah 10 anak bertugas membuat lingkaran sebagai penghalang antara pemburu dan kelinci dan kelompok kecil terdiri dari 3 anak perempuan sebagai kelinci berada di dalam lingkaran dan anak laki-laki berjumlah 3 anak yang bertugas sebagai pemburu.

b. Guru menjelaskan tentang tugas dan aturan main.

Pada tahap ini guru menjelaskan bagaimana cara kerja kelompok anak-anak yang bertugas dan aturan main dalam permainan yang sudah ditentukan. Guru juga memberikan penjelasan kepada anak bahwa kegiatan ini diberi variasi atau modifikasi agar setiap permainan yang dilakukan semua anak mendapat kesempatan secara bergantian. Hal ini dilakukan bertujuan agar anak tidak merasa kaku atau canggung serta merasa malu saat diajak untuk melakukan kegiatan tersebut supaya dapat terlihat bagaimana perkembangan kognitif, emosional dan motorik kasar anak.

3. Tahap pengamatan proses permainan

Pada tahap ini peneliti mengamati proses permainan yang sedang berlangsung dilakukan oleh guru dan anak dengan adanya penambahan variasi atau modifikasi dalam permainan tersebut yang bertujuan agar terlihat sampai dimana perkembangan motorik kasar anak yang diamati berkembang. Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan setiap perkembangan motorik kasar anak dalam setiap pertemuan keempat, kelima dan keenam pada siklus II melalui bentuk permainan personifikasi yang sudah ditentukan oleh guru menggunakan instrumen lembar observasi perkembangan motorik kasar anak, maka terdapat data sebagai berikut:

- Pada pertemuan keempat setelah dimodifikasi bentuk permainan ayam dan elang terdapat peningkatan pada perkembangan berjalan anak dimana hampir semua dari jumlah anak berkembang sangat baik. Begitu pula perkembangan berlari anak terdapat peningkatan. Hal ini dikarenakan anak merasa nyaman dan senang setelah bentuk permainan ini dimodifikasi dan anak diberi kesempatan untuk bergantian dalam berperan bermain.
- Pada pertemuan kelima setelah dimodifikasi bentuk permainan kucing dan tikus terdapat sebagian besar dari jumlah anak terjadi peningkatan pada perkembangan merangkak anak. Hal ini dikarenakan anak begitu antusias mengikuti permainan ini setelah adanya variasi dan anak merasa senang saat bergiliran berperan.
- Pada pertemuan keenam setelah dimodifikasi bentuk permainan berburu kelinci hampir seluruh anak terjadi peningkatan pada perkembangan melompat anak. Hal ini dikarenakan anak menikmati bentuk permainan tersebut dan semua anak berkesempatan untuk bermain.

4. Tahap refleksi atau pengakhiran

Proses pembelajaran pada siklus II ini sudah lebih baik dari siklus I. Guru telah dapat memperbaiki kekurangan pada siklus I. Dari aspek perkembangan anak, anak juga telah dapat mengikuti instruksi yang diberikan guru, anak tidak merasa kaku atau canggung dan malu saat melakukan kegiatan permainan tersebut setelah dimodifikasi. Dari refleksi siklus II ini, peneliti tidak melakukan perencanaan untuk siklus selanjutnya, karena pada siklus II peneliti sudah menemukan peningkatan pada

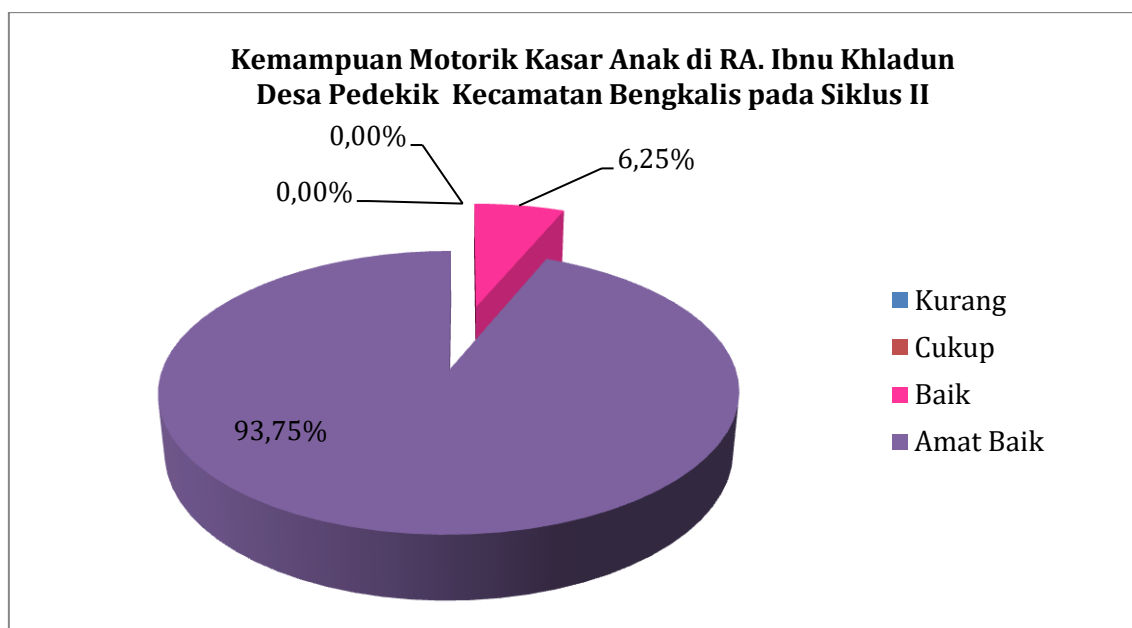
perkembangan motorik kasar melalui penerapan permainan personifikasi anak dengan meniru gerakan binatang.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang peneliti lakukan di RA. Ibnu Khaldun rata-rata nilai anak pada perkembangan motorik kasar berkisar pada angka 60 dengan kategori kurang. Pada siklus I peneliti melakukan penelitian tindakan kelas selama tiga pertemuan dengan menerapkan permainan personifikasi, rata-rata perkembangan motorik kasar anak meningkat menjadi 84 berada pada kategori baik, selanjutnya pada siklus II, rata-rata perkembangan motorik kasar anak meningkat menjadi 95 dengan kategori amat baik. Rekapitulasi hasil penilaian perkembangan motorik kasar anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil penilaian perkembangan motorik kasar anak usia 5 tahun di RA. Ibnu Khaldun siklus II

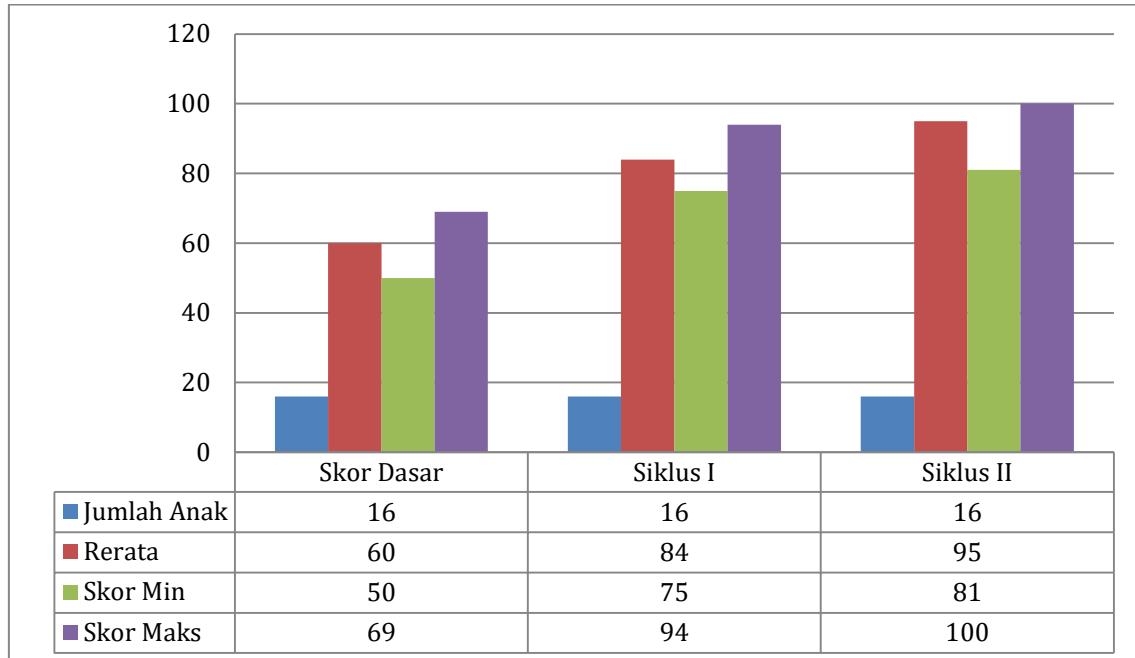
No	Skor	Frekuensi	Jumlah	Ket
1	75	0	0	Cukup
2	81	1	81	Baik
3	94	10	940	Amat Baik
4	100	5	500	Amat Baik
Total		16	1521	
Rata-rata			95,06	Amat Baik

Dapat dilihat bahwa jumlah anak yang mencapai perkembangan dengan kategori Amat Baik (A) siklus II sebanyak 15 anak dengan persentase 94%-100%, dimana masih ada 1 anak yang nilai perkembangan motorikkasarnya berada pada kategori Baik (B) dengan persentase 6% dengan nilai 81. Hasil penilaian perkembangan motorik kasar anak siklus II memperoleh nilai rata-rata perkembangan yaitu 95,06 dengan kategori berkembang Amat Baik (A).



Gambar 3. Perkembangan motorik kasar anak usia 5 tahun di RA. Ibnu Khaldun berdasarkan observasi siklus II

Adapun perbandingan peningkatan kemampuan motorik anak di RA. Ibnu Khaldun Pedekik Kecamatan Bengkalis sebelum dan sesudah dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan metode permainan personifikasi adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik perbandingan nilai rerata, nilai minimum dan nilai maksimum

Permainan *personifikasi* meniru gerakan binatang merupakan salah satu permainan edukatif, dimana bentuk permainan ini melatih anak untuk mengembangkan otot-otot besar tubuhnya agar berkembang sesuai dengan usianya melalui bermacam gerakan binatang yang anak kenal. Pada permainan ini selain anak-anak diajarkan menggunakan gerakan meniru binatang juga dikenalkan dengan berbagai macam jenis binatang yang ada di sekitarnya, sehingga anak merasa bahwa permainan ini menyenangkan bila dilakukan dan diterapkan.

KESIMPULAN

Permainan personifikasi dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran yang sangat menyenangkan untuk diterapkan pada pembelajaran anak usia dini khususnya pada pengembangan aspek motorik kasar, melalui permainan ini perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang dengan optimal. Permainan personifikasi meniru gerakan binatang dapat dikembangkan lagi menjadi permainan yang tidak hanya dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar, namun juga dapat menstimulasi aspek perkembangan lainnya. Nilai rata-rata kemampuan motorik kasar anak di RA Ibnu Khaldun Desa Pedekik Kecamatan Bengkalis meningkat 11 poin, yaitu dari 84 menjadi 95 setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II. Secara keseluruhan persentase kemampuan motorik kasar anak dengan kategori Amat Baik juga meningkat sebesar 49,75%, yakni dari 44% anak dengan nilai amat baik pada siklus I meningkat menjadi 93,75% anak dengan nilai amat baik setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, Mukti Amini, T Chandrawati, and D Novita. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Amin, Mujid Farihul, and Ary Setyadi. "Personifikasi dan Simile dalam Prosa Lirik Pengakuan Pariyem Karya Linus Suryadi A.G." *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra* 12, no. 4 (November 1, 2017): 276–290.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2019.
- Arpa, Desi, and Maghfiroh Maghfiroh. "Pengaruh Metode Tanya Jawab terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B di RA Ibnu Khaldun Pedekik Bengkalis." *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 1 (March 10, 2021): 38–46.
- Hasan, Maimunah. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Hotimah, Itim, Indrawati Noor Kamila, and Ujang Endang. "Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional *Engklek*." *Tarbiyat al-Aulad : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 2 (May 17, 2018): 1–8.
- Jawati, Ramaikis. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II." *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)* 1, no. 1 (May 9, 2013): 250–263.
- Masitoh. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2014.
- Nugraha, Ali, and Yeni Rachmawati. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- Ramdani, Luthfi Aji, and Nur Azizah. "Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (December 30, 2019): 482–490.
- Setyawan, Danang Aji, Husnul Hadi, and Ibnu Fatkhu Royana. "Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kota Surakarta." *JURNAL PENJAKORA* 5, no. 1 (July 5, 2018): 17–27.
- Sujiono, Bambang, M. S. Sumantri, Siti Aisyah, Sri Tatminingsih, Mukti Amini, and Ario S. Suroso. "Metode Pengembangan Fisik." In *Hakikat Perkembangan Motorik Anak*, 1:1–21. Jakarta: Universitas Terbuka, 2014.
- Suryani, Novi Ade. "Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan *Raba-Raba* pada PAUD Kelompok A." *Jurnal Ilmiah Potensia* 4, no. 2 (July 28, 2019): 141–150.
- Suyadi. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books (Ihdina), 2006.