

## UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN MOTORIK KASAR ANAK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PLAYMATE GROSS MOTOR SKILL*

(Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kober Mutiara Bangsa Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2021/2022)

Yolanda Safitri<sup>1</sup>, Ece Sukmana<sup>2</sup>, Erna Roostin<sup>3</sup>

FKIP PG-PAUD Universitas Sebelas April<sup>1,2,3</sup>

### Info Artikel

#### Article history:

Received Aug 29, 2022

Revised Sept 05, 2022

Accepted Sept 21, 2022

#### Kata kunci:

Motivasi Belajar

Motorik Kasar

Permainan *Jump and Crawl*

*Playmate Gross Motor Skill*

### ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motivasi belajar dan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Teknik yang dilakukan peneliti adalah melalui media *playmate gross motor skill*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan motivasi belajar dan motorik kasar anak. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan MC. Taggart. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa yang berjumlah 8 orang. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa permainan *jump and crawl* dengan menggunakan media *playmate gross motor skill* dapat meningkatkan kemampuan motivasi belajar dan motorik kasar anak. Kemampuan motivasi belajar anak berdasarkan data awal hanya mencapai 12,5%. Setelah dilakukan tindakan melalui permainan *jump and crawl* dengan menggunakan media *playmate gross motor skill* belum mengalami peningkatan pada siklus I masih 12,5% dan pada siklus II naik menjadi 62,5% dan pada siklus III naik lagi menjadi 87,5%. Demikian juga dengan motorik kasar anak berdasarkan data awal hanya 0%, setelah dilakukan tindakan melalui permainan *jump and crawl* dengan menggunakan media *playmate gross motor skill* masih belum mengalami peningkatan pada siklus I masih 0% tetapi pada siklus II meningkat menjadi 50% dan pada siklus III meningkat menjadi 87,5%.

### Keywords:

*Motivation to learn*

*Rough motoric*

*Jump and Crawl Games*

*Playmate Gross Motor Skill*

### ABSTRAC

*This classroom action research is motivated by the low ability of learning motivation and gross motor skills of children aged 4-5 years. The technique used by the researcher is through playmate gross motor skill media. This study aims to describe the development of children's learning motivation and gross motor skills. This research method uses classroom action research (PTK) with Kemmis and MC. Taggart models. The subjects in this study were children aged 4-5 years in Kober Mutiara Bangsa, totaling 8 people. Based on the results of data analysis, it is known that the jump and crawl game using playmate gross motor skill media can improve children's learning motivation and gross motor skills. The ability of children's learning motivation based on initial data only reached 12.5%. After taking action through the jump and crawl game using playmate media, gross motor skills have not increased in the first cycle, it is still 12.5% and in the second cycle it increases to 62.5% and in the third cycle it increases again to 87.5%. Likewise, children's gross motor skills based on initial data are only 0%, after taking action through a jump and crawl game using playmate media, gross motor skills still have not increased in the first cycle it is still 0% but in the second cycle it increases to 50% and in the third cycle increased to 87.5%.*

### \*Corresponding Author:

Yolanda Safitri,  
PG-PAUD Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan,  
Universitas Sebelas April,  
Jl. Angrek Situ No. 19, Sumedang  
Email:  
[yolandasafitri455@gmail.com](mailto:yolandasafitri455@gmail.com)



## **1. PENDAHULUAN**

Pemberian stimulasi pada anak usia dini sangat penting bagi perkembangan anak selanjutnya. Hal ini disebabkan karena masa usia dini merupakan masa peka bagi anak dalam menerima rangsangan atau stimulus. Pada rentang usia ini anak mengalami masa keemasan (*golden age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Sukatin (2020:34) mengemukakan bahwa, “Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni”.

Proses pendidikan dan pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata. Hanya pengalaman nyatalah yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal dan menempatkan posisi pendidik sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitator bagi anak. Melalui proses pendidikan seperti ini diharapkan dapat menghindari bentuk pembelajaran yang hanya berorientasi pada kehendak guru yang menempatkan anak secara pasif dan guru menjadi dominan. Keberhasilan proses pendidikan pada masa usia dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.

Motivasi Belajar adalah dorongan dari proses belajar dan tujuan dari belajar adalah mendapatkan manfaat dari proses belajar. Beberapa siswa mengalami masalah dalam belajar yang berakibat prestasi belajar tidak sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasi masalah yang dialami tersebut perlu ditelusuri faktor yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya adalah motivasi belajar siswa, dimana motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar, serta sangat memberikan pengaruh besar dalam memberikan gairah atau semangat belajar. Aulina (2018:32) berpendapat, “Motivasi merupakan hal yang penting dimiliki oleh anak, ketika anak telah memiliki motivasi belajar tinggi maka anak akan lebih bersemangat dalam melakukan setiap proses kegiatan belajar”. Di samping itu motivasi juga sangat penting dalam menentukan seberapa banyak peserta didik belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa banyak peserta didik menyerap informasi yang diberikan kepada mereka.

Menurut Sardiman (2016:77), “Memberikan motivasi kepada anak berarti menggerakkan anak untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu”. Untuk membangkitkan motivasi belajar anak, guru harus mengetahui karakteristik peserta didik sehingga dalam penyampaian materi belajar dapat dilakukan secara sistematis, dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak. Anak akan mengikuti setiap kegiatan belajar dengan senang hati dan penuh semangat apabila materi yang disampaikan guru bermakna bagi kehidupan anak serta menarik perhatian dan minatnya.

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Perkembangan penguasaan gerak terjadi sejalan dengan pertumbuhan fisik, pada masa awal dan pembentukan pola gerak dasar. Gerak dasar

tersebut meliputi berjalan, berlari, melompat dan meloncat. “Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan”(Widyastuti, 2011: 20). Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dari sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. “Kemampuan gerak seorang anak pada dasarnya berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot anak sehingga setiap gerakan sederhana apapun dapat emnghasilkan interaksi yang kompleks dari berbagai bagian tubuh yang dikontrol oleh otak proses tumbuh kembang” (Khadijah, 2020:55).

Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran baik secara individu ataupun secara kelompok. Fadilah (2017:23) berpendapat bahwa, Permainan merupakan suatu alat yang disenangi anak, mempunyai daya tarik bagi anak baik bentuk, ukuran dan warna. Selain itu aman dan tidak membahayakan, dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis menemukan hal-hal yang baru untuk mencapai hasil belajar yang beik serta dapat menuangkan berbagai gagasan atau ide-idenya melalui media permainan. Permainan *jump and crawl* dengan menggunakan media *playmate gross motor skill* adalah permainan yang bisa disebut juga permainan loncat kodok. Dalam *playmate gross motor skill* memuat beberapa permainan diantaranya loncat kodok, engklek, loncat satu kaki, dan lainnya. Permainan ini sangat beragam dan menyenangkan karena banyak permainan yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa dengan menggunakan media *playmate gross motor skill* dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Ajaran 2021/2022.

## 2. METODE

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data yang ada di lapangan atau lokasi penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digukanan dalam penelitian ini adalah teknik observasi digunakan untuk memperoleh data motivasi belajar anak, teknik unjuk kerja digunakan untuk memperoleh data motorik kasar anak dan teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang bersifat dokumenter sebagai penunjang dalam penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan hasil belajar anak yang diarsipkan berupa kumpulan rekam jejak berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan. Setelah data diperoleh, maka dilakukan analisis data. Dalam menganalisis data digunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang diperoleh, diolah dan dideskripsikan, sedangkan data kuantitatif adalah data yang diperoleh diolah dan dihitung dengan cara persentase.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebanyak tiga siklus, pada kondisi awal motivasi belajar dan motorik kasar anak masih rendah dan masih perlu dikembangkan lagi karena motivasi belajar masih berada pada kategori mulai berkembang (MB) dan motorik kasar anak berada pada kategori belum berkembang (BB). Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 30 Mei 2022 mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB yang akan peneliti deskripsikan menjadi 4 tahapan di antaranya tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

Tindakan Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 30 Mei 2022 pada pukul 08.00 – 08.30 WIB dimulai dengan berbaris di halaman kelas. Kegiatan di dalam kelas diawali dengan guru menanyakan kabar anak hari ini, lalu berdoa sebelum melaksanakan kegiatan. Selanjutnya guru mengabsen anak dengan cara menyanyikan sebuah lagu, kemudian guru melakukan Tanya jawab seputar pembelajaran hari ini dengan anak. Pada hari ini anak hadir semua yang berjumlah 8 orang dan dapat mengikuti kegiatan. Sebelum anak melakukan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu anak-anak melakukan pemanasan supaya semangat dengan melakukan tepuk semangat dan menyanyikan lagu tentang tema alam semesta.

Setelah anak terlihat lebih siap untuk belajar, guru mulai membuka pembelajaran hari ini dengan melakukan apersepsi dengan menyebutkan benda-benda di alam semesta. Setelah itu guru menjelaskan tema, sub tema pembelajaran hari ini. Selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini, media dan permainan yang akan dilakukan anak. Tidak lupa guru meminta anak-anak untuk belajar dan bermain hari ini dengan baik dan menyenangkan.

Kegiatan inti dilaksanakan mulai pukul 08.30 – 09.30 WIB di halaman kelas. Sebelum melakukan permainan *jump and crawl* guru terlebih dahulu membentangkan *playmate gross motor skill* dan menyiapkan bola serta keranjang untuk perlengkapan permainan ini. Kemudian guru menyuruh anak untuk berbaris dan guru menjelaskan tata cara dan aturan permainan *jump and crawl*, yaitu anak bergantian melakukan permainan yang ada pada gambar *playmate*. Anak bebas memilih permainan mana yang akan lebih dulu dimainkan. Di pola permainan yang pertama anak disuruh untuk melompat dan menyesuaikan posisi kakinya dengan gambar telapak kaki yang terdapat dalam kotak di atas *playmate*. Anak diharuskan menyelesaikan lompatan dari kotak yang pertama sampai segitiga terakhir. Di pola permainan kedua anak menggiring bola menggunakan tangan dengan cara mengangkat bola sejajar dengan kepala, kemudian melompat sesuai dengan gambar posisi kaki yang terdapat dalam *playmate*. Setelah kotak terakhir anak diharuskan melempar bola tersebut kedalam keranjang.

Pola permainan ketiga, anak disuruh membungkuk/jongkok meniru gerakan kodok loncat, anak harus melompat menyesuaikan tangan dan kaki sesuai gambar yang ada pada *playmate*. Pola permainan yang keempat anak berjalan dan melompat menyesuaikan posisi kaki di lingkaran gambar yang ada pada *playmate*. Guru memberi *reward* pada anak setelah anak paham. Kemudian guru menyuruh anak melakukan permainan *jump and crawl* secara bergantian. Guru memberikan bimbingan kepada anak yang masih belum

memahami permainan. Guru sekali-kali memberikan pujian kepada anak yang bermain dengan baik. Kemudian guru bersama anak melakukan refleksi dari permainan yang telah di lakukan.

Sekitar pukul 09.30 – 10.00 WIB anak-anak istirahat untuk bermain bebas dengan APE luar dan APE dalam, dan ada juga anak yang makan bekal makanan dari rumah. Sekitar pukul 10.00 WIB guru menutup kegiatan dengan *mereview* kegiatan yang telah dilaksanakan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan anak-anak mengucapkan doa dan salam. Kondisi awal motivasi belajar dan motorik kasar anak sebelum menggunakan media *playmate gross motor skill*, khususnya motivasi olahraga di sekolah sangat rendah. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang variatif sehingga berpengaruh pada motivasi belajar anak. Sebenarnya permainan yang ada pada *playmate* ini sebelumnya sudah dikenalkan kepada anak, seperti permainan engklek, loncat kodok, menggiring bola dan lainnya. Namun anak merasa bosan memainkan permainan tersebut karena alat yang digunakan hanya itu-itu saja sehingga mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak. Untuk melihat perkembangan motivasi belajar anak dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Motivasi Belajar Anak

No.	Kriteria Penilaian	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Belum Berkembang (BB)	1	0	0	0
2.	Mulai Berkembang (MB)	4	3	0	0
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	4	3	1
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	1	5	7
<b>Persentase Pencapaian Minimal (%)</b>		12,5%	12,5%	62,5%	87,5%

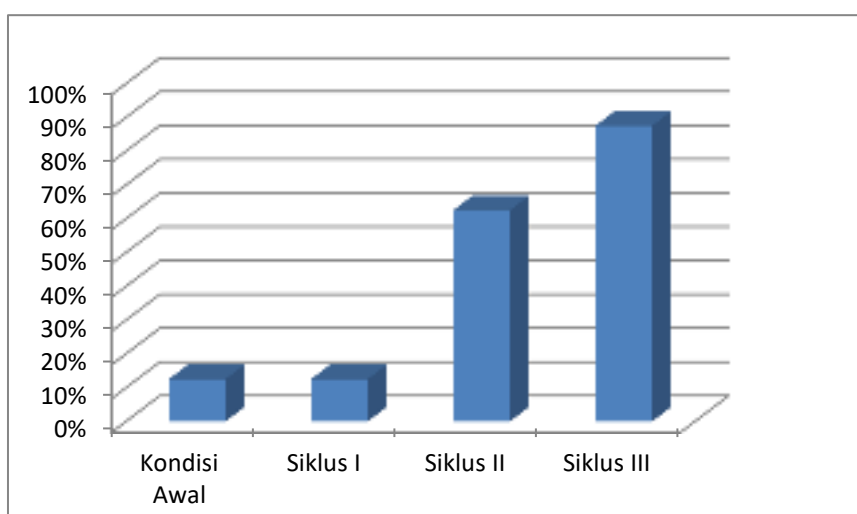
Dari tabel di atas, pada kondisi awal dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 1 orang tergolong kategori belum berkembang (BB). 4 orang tergolong kategori mulai berkembang (MB). 2 orang tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dan 1 orang untuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa dari data awal motivasi belajar anak tergolong masih rendah yaitu masih 12,5% belum ada target yang mencapai 85% secara klasikal.

Pada Siklus I dapat di uraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 3 orang anak tergolong kategori mulai berkembang (MB). 4 orang anak tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dan 1 orang anak untuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dan 0 anak untuk kategori belum berkembang (BB). Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa dari data Siklus I motivasi belajar anak tergolong masih rendah yaitu masih 12,5% belum ada yang mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal.

Pada Siklus II dapat di uraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 3 orang anak tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH). 5 orang anak tergolong kategori berkembang sangat baik (BSB). Dan untuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dan kategori belum

berkembang (BB) terhitung 0 anak. Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa dari data Siklus II motivasi belajar anak tergolong mengalami peningkatan yaitu dari 12,5% menjadi 62,5%. Tetapi tetap belum ada yang mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal.

Pada siklus III dapat di uraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 1 orang anak tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH). 7 orang anak tergolong kategori berkembang sangat baik (BSB). Dan untuk kategori mulai berkembang (MB) dan kategori belum berkembang (BB) terhitung 0 anak. Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa dari data Siklus III motivasi belajar anak 87,5% dan sudah mampu mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal. Untuk melihat data pada setiap siklus dapat dilihat dalam diagram batang sebagai berikut.



**Gambar 1.** Diagram Batang Perbandingan Motivasi Belajar Anak

Gambar diagram batang di atas menunjukkan persentase motivasi belajar anak yaitu jumlah keseluruhan aspek semua anak mengalami kenaikan dari kondisi awal 12,5%, Siklus I 12,5%, Siklus II 62,5% dan Siklus III menjadi 87,5%. Berarti pada siklus III target minimal pencapaian perkembangan motivasi belajar anak sebanyak 85% sudah terlampaui karena pencapaian anak sudah 87,5%.

Berdasarkan data tersebut, motivasi belajar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa mengalami peningkatan dari kondisi awal yang skor rata-ratanya hanya 2,1 dengan kategori mulai berkembang (MB) menjadi 3,8 dan berkategori berkembang sangat baik (BSB) pada siklus III. Persentase siklus III adalah 87,5% dan target 85% telah terlampaui. Hal tersebut berarti sudah tidak perlu perbaikan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian motorik kasar anak dengan penerapan permainan *jump and crawl* menggunakan media *playmate gross motor skill* berkembang baik pada setiap siklusnya. Setelah melakukan penelitian mulai dari kondisi awal, sampai dengan siklus III diperoleh data motorik kasar setiap anak pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Motorik Kasar Anak

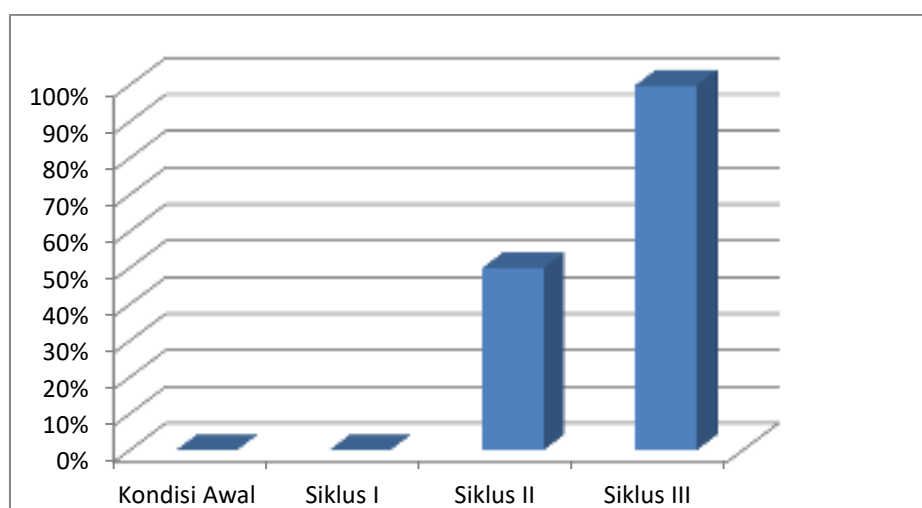
No.	Kriteria Penilaian	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Belum Berkembang (BB)	4	0	0	0
2.	Mulai Berkembang (MB)	4	1	0	0
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	7	4	1
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0	4	7
<b>Persentase Pencapaian Minimal (%)</b>		0%	0%	50%	87,5%

Dari tabel di atas pada kondisi awal dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 4 orang anak tergolong kategori belum berkembang (BB), 4 orang anak tergolong kategori mulai berkembang (MB), 0 anak untuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 0 anak untuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa dari data awal motorik kasar anak tergolong masih rendah yaitu masih 0% belum ada yang mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal.

Pada siklus I dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 1 orang anak tergolong kategori Mulai Berkembang (MB), 7 orang anak tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dan 0 anak untuk kategori belum berkembang (BB) dan berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa dari data Siklus I motorik kasar anak tergolong rendah yaitu masih 0% belum ada yang mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal.

Pada siklus II dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 4 orang anak tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dan 4 orang anak tergolong kategori berkembang sangat baik (BSB). Dan untuk kategori belum berkembang (BB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) terhitung 0 anak. Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa dari data Siklus II motorik kasar anak sudah mengalami peningkatan sebanyak 50% tetapi masih belum mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal.

Pada siklus III dapat diuraikan bahwa dari 8 orang anak, ada 1 orang anak tergolong kategori berkembang sesuai harapan (BSH). 7 orang anak tergolong kategori berkembang sangat baik (BSB). Dan untuk kategori berkembang sangat baik (BSB) dan kategori belum berkembang (BB) terhitung 0 anak. Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa dari data Siklus III motivasi belajar anak 87,5% dan sudah mampu mencapai target minimal penelitian 85% secara klasikal. Untuk melihat data pada setiap siklus dapat dilihat dalam diagram batang sebagai berikut.



**Gambar 2.** Diagram Batang Perbandingan Motorik Kasar Anak

Diagram batang di atas menunjukkan persentase motorik kasar anak yaitu jumlah keseluruhan aspek semua anak dari kondisi awal ke siklus I belum mengalami kenaikan masih tetap 0% dan siklus I ke Siklus II menjadi 50% dan pada siklus III menjadi 87,5%. Berarti pada siklus III target minimal pencapaian perkembangan motorik kasar anak sebanyak 85% sudah terlampaui karena pencapaian anak sudah 87,5%.

Berdasarkan data tersebut, motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa mengalami peningkatan dari kondisi awal yang skor rata-ratanya hanya 1,5 dengan kategori mulai berkembang (MB) menjadi 3,7 dan berkategori berkembang sangat baik (BSB) pada siklus III. Persentase siklus III adalah 87,5% dan target 85% telah terlampaui. Hal tersebut berarti sudah tidak perlu perbaikan pada siklus selanjutnya.

### 3.1.Pembahasan

Penggunaan permainan jump and crawl dengan menggunakan media *playmate gross motor skill* ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar dan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa dengan hasil yang cukup positif. Hal itu dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar dan motorik kasar anak setelah proses pembelajaran dengan menggunakan permainan *jump and crawl* menggunakan media *playmate gross motor skill* dan perbandingan data pada kondisi awal, siklus I, siklus II dan siklus III.

Berdasarkan hasil penelitian motivasi belajar anak dengan penerapan permainan *jump and crawl* menggunakan media *playmate gross motor skill* berkembang baik pada setiap siklusnya. Pada kondisi awal, motivasi belajar anak hanya 12,5% dengan nilai rata-rata 2,1 dan termasuk kategori mulai berkembang (MB). setelah diberi tindakan pada siklus I persentase motivasi belajar anak masih tetap pada 12,5% namun dengan perolehan nilai rata-rata 2,7 dan termasuk pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Pada siklus II persentase motivasi belajar anak meningkat mencapai 62,5%, dengan perolehan nilai rata-rata 3,4 dan termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Namun angka tersebut belum mencapai target yang diharapkan yaitu 85% sehingga dilanjutkan pada siklus III. Pada siklus III diketahui besar persentase motivasi belajar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa mencapai 87,5% dengan nilai rata-rata 3,7 dan termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian permainan *jump and crawl* menggunakan media *playmate gross motor skill* dapat digunakan untuk meningkatkan



motivasi belajar anak. Artinya hipotesis tindakan pertama yang diajukan dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *playmate gross motor skill* dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2021/2022 **diterima**.

Berdasarkan hasil penelitian motorik kasar anak dengan penerapan permainan *jump and crawl* menggunakan media *playmate gross motor skill* berkembang baik pada setiap siklusnya. Pada kondisi awal, motorik kasar anak hanya 0% dengan nilai rata-rata 1,5 dan termasuk kategori mulai berkembang (MB). setelah diberi tindakan pada siklus I persentase motorik kasar anak masih tetap pada 0% namun dengan perolehan nilai rata-rata 2,8 dan termasuk pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Pada siklus II persentase motorik kasar anak meningkat mencapai 50%, dengan perolehan nilai rata-rata 3,4 dan termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Namun angka tersebut belum mencapai target yang diharapkan yaitu 85% sehingga dilanjutkan pada siklus III. Pada siklus III diketahui besar persentase motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa mencapai 87,5% dengan nilai rata-rata 3,7 dan termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian permainan *jump and crawl* menggunakan media *playmate gross motor skill* dapat digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak. Artinya hipotesis tindakan kedua yang diajukan dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *playmate gross motor skill* dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2021/2022 **diterima**.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari siklus I, siklus II dan siklus III. Pembahasan serta analisis yang dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di Kober Mutiara Bangsa Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2021/2022, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan *jump and crawl* dengan menggunakan media *playmate gross motor skill* dapat meningkatkan motivasi belajar dan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kelompok Bermain Mutiara Bangsa Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut tahun pelajaran 2021/2022.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan selalu memberikan motivasi kepada penulis agar tetap semangat dalam menyelesaikan jurnal ini. Semoga segala kebaikan yang diberikan dibalas pahala oleh Allah SWT.

#### REFERENSI

- Aulina, C. N. (2018). Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1-12.  
<https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1>
- Fadilah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Edisi pertama. Jakarta: PresnadaMediaGroup.

- Khadijah & Amelia, M. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Edisi Pertama. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukatin, dkk (2020). Analisis psikologi perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 156-171.  
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/7311>
- Widyastuti, dkk. (2011). *Panduan perkembangan anak 0-1 Tahun*. Jakarta: Puspa Swara.