

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI BERVARIASI UNTUK
MENINGKATKAN PERCAYA DIRI DAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI
DI TK DHARMA WANITA TAIS PADA KELOMPOK B**

Zelmi Sulastri¹⁾

¹⁾ TK Dharma Wanita Tais

¹⁾ zelmisulastri2021@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan tradisional lompat tali bervariasi untuk meningkatkan percaya diri dan motorik kasar anak usia dini pada kelompok B di TK Dharma Wanita Tais; (2) Mendeskripsikan dan menganalisis keefektifan penerapan metode permainan tradisional lompat tali bervariasi dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini pada kelompok B di TK Dharma Wanita Tais. Jenis penelitian ini adalah gabungan antara Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan quasi eksperimen, yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja di munculkan yang terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Subjek penelitian ini yaitu kelompok PTK kelas B1, kelompok eksperimen kelas B2 dan kelompok control kelas B3 yang masing-masing berjumlah 15 orang. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar observasi. Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) menunjukkan terdapat peningkatan percaya diri dan motorik kasar anak setiap siklusnya. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan setiap aspek penilaian percaya diri dan motorik kasar. Implikasi penelitian ini adalah guru dapat mencoba melakukan penerapan permainan tradisional lompat tali bervariasi sebagai metode pembelajaran sehari-hari. Hasil penelitian ini merekomendasikan bahwa guru dapat lebih memilih model dan metode pembelajaran serta media pembelajaran yang dapat meningkatkan aspek-aspek pengembangan anak.

Kata kunci: permainan tradisional, percaya diri, motorik kasar

THE APPLICATION OF VARIOUS TRADITIONAL JUMPING ROPE GAMES TO IMPROVE CONFIDENCE AND RUDE MOTOR EARLY CHILDREN IN TK DHARMA WANITA TAIS IN GROUP B**Zelmi Sulastris¹⁾**¹⁾ TK Dharma Wanita Tais¹⁾ zelmisulastris2021@gmail.com**ABSTRACT**

This study aims to describe the application of the method of playing through jumping rope games to increase self-confidence and gross motor skills of early childhood in group B at Dharma Wanita Tais Kindergarten; (2) Describe and analyze the effectiveness of the application of the playing method through the game of jumping rope to improve the gross motor skills of early childhood in group B at Dharma Wanita Tais Kindergarten. This type of research uses a combination of Classroom Action Research (CAR) with quasi-experimental, which is an observation of learning activities in the form of an action, which is deliberately raised that occurs in a class together. Subject of this research are B1 for CAR group, B2 for experiment group and B3 for control group. The tool used in data collection is an observation sheet. The results of classroom action research (CAR) show that there is an increase in children's self-confidence and gross motor skills in each cycle. This can be seen from the increase in every aspect of self-assessment and gross motor skills. The implication of this research is that teachers can try to apply various traditional jumping rope games as a daily learning method. The results of this study recommend that teachers can prefer learning models and methods as well as learning media that can improve aspects of child development.

Keywords: *traditional games, self-confidence, gross motor*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa dimasa yang akan datang. Anak dilahirkan dengan potensi dan kecerdasannya masing-masing. Untuk mengoptimalkan potensi anak, orang dewasa dan lingkungan di sekitar anak harus dapat memberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak. Anak harus diberikan kesempatan untuk berkreasi serta berimajinasi, agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulasi dan dukungan yang diberikan oleh orangtua maupun guru harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar". Selanjutnya Pasal 28 ayat 3 menetapkan bahwa Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan.

Aspek perkembangan anak meliputi aspek perkembangan kognitif, bahasa, fisik/motorik, sosial emosional, nilai moral dan agama. Pendidikan Taman Kanak-Kanak memiliki prinsip belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar". Berdasarkan prinsip pembelajaran tersebut maka kegiatan pembelajaran di TK harus memiliki nuansa bermain yang dapat memberikan belajar bermakna pada anak, sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai, yakni anak akan lebih mandiri dengan segala sesuatu dengan kapasitas anak bisa tercapai. Metode pembelajarannya pun harus terarah,

cermat, tepat agar mengarahkan pada hasil yang optimal.

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan di TK adalah aspek perkembangan sosial emosional. Dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, dinyatakan bahwa tingkat perkembangan sosial emosional usia 4-5 tahun adalah anak menunjukkan sikap mandiri dalam kegiatan, mau berbagi, menolong dan membantu teman, menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, pengendalian perasaan, menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, menunjukkan rasa percaya diri, menjaga diri sendiri dari lingkungannya dan menghargai orang lain.

Dalam aspek perkembangan sosial emosional terdapat aspek perkembangan menunjukkan rasa percaya diri yang mencakup indikator yaitu berani bertanya dan menjawab, mau mengemukakan pendapat secara sederhana, bermain pura-pura tentang profesi, dapat bekerja secara sederhana. Seperti halnya yang dikemukakan Sujiono (2009:77), bahwa anak yang ada pada bangku Taman Kanak-kanak sudah dapat menyatakan dan melabelkan suatu emosi yang luas. Mereka dapat menguraikan rasa sedih yang mereka alami, rasa marah, atau perasaan senang dan juga menguraikan suatu situasi yang merupakan emosi yang dihasilkan oleh anak-anak yang lain.

Pada aspek perkembangan sosial emosional ini, salah satu kemampuan yang dikembangkan adalah rasa percaya diri pada anak. Rasa percaya ini tidak hanya mencakup aspek perkembangan sosial emosional tetapi aspek perkembangan bahasa juga sangat dibutuhkan dalam meningkatkan rasa percaya diri.

Percaya diri merupakan hal penting yang harus dimiliki anak untuk menapaki

roda kehidupan. Krisis percaya diri dapat disebabkan oleh berbagai hal, salah satu diantaranya adalah rasa percaya diri yang tidak dipupuk sejak dini. Rasa percaya diri berpengaruh terhadap perkembangan mental dan karakter mereka. Mental dan karakter anak yang kuat akan menjadi modal penting bagi masa depannya ketika menginjak usia dewasa, sehingga mampu merespon setiap tantangan dengan lebih realistis.

Kurang munculnya rasa percaya diri pada anak adalah karena berpikir negatif tentang dirinya sendiri atau dibayangi dengan ketakutan yang tanpa sebab sehingga timbul perasaan tidak menyenangkan serta dorongan atau kecenderungan untuk segera menghindari apa yang dilakukan itu. Seperti yang dikemukakan Shapiro menyatakan bahwa pada dasarnya setiap anak pemalu. Anak-anak pemalu membatasi pengalaman mereka, tidak berani mengambil resiko sosial yang diperlukan, dan mereka tidak akan memperoleh rasa percaya diri pada berbagai situasi sosial (Rahayu, 2013: 62).

Selain sosial emosional, bidang pengembangan lainnya yang wajib diperhatikan yaitu motorik terutama motorik kasar. Perkembangan motorik kasar anak TK perlu mendapatkan perhatian oleh guru agar anak dapat menjalankan tugas perkembangannya dengan baik. Namun seringkali perkembangan motorik kasar yang berupa kemampuan melompat anak pra-sekolah diabaikan atau bahkan dilupakan oleh orang tua, pembimbing, atau guru sendiri. Hal ini dikarenakan belum pahamnya mereka bahwa perkembangan motorik kasar salah satu jenisnya adalah kegiatan melompat menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak usia dini.

Kemampuan melompat yang merupakan salah satu jenis kemampuan motorik kasar merupakan gerakan yang

mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh atau merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang di bawah kontrol otak. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Mengembangkan kemampuan melompat sangat diperlukan anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Pada umumnya, anak yang masih duduk di bangku Taman Kanak-Kanak belum memiliki kemampuan melompat yang baik seperti anak yang sudah duduk di bangku Sekolah Dasar. Dengan demikian untuk mengembangkan kemampuan melompat yang berfungsi untuk menjaga kestabilan dan kordinasi gerak yang bagus perlu dilatih melalui sebuah permainan yang tertata, terarah dan terencana sesuai dengan tahapan perkembangan anak dalam sebuah pembelajaran Pada pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain, melalui permainan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan melompat dengan bantuan panduan guru sedangkan di rumah anak dibantu oleh orang tua.

Salah satu permainan anak yang sering dimainkan di sekolah maupun di rumah adalah permainan tradisional. Permainan tradisional di Indonesia sangat banyak jumlahnya. Mengajar dengan permainan tradisional disamping untuk melestarikan budaya nenek moyang, permainan tradisional perlu dilestarikan karena memberikan banyak manfaat edukatif bagi anak. Bermain sangat signifikan dengan perkembangan anak secara fisik, sosial, emosional, dan kognitif. Bermain adalah cara untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan melompat anak, termasuk memahami nilai-nilai kehidupan. Melalui permainan

sebenarnya seseorang sedang menciptakan pengalaman. Biarkan kita melakukan aktivitas sendiri yang menyenangkan tanpa harus terganggu oleh batasan-batasan yang diciptakan. Bila ini terjadi, seseorang akan mempunyai sifat penakut dan bersikap ragu-ragu. Dengan mengoptimalkan permainan tradisional maka anak diarahkan memiliki aktivitas berupa kecepatan, kelincahan, ketangkasan, dan sebagainya yang memadupadankan antara intelektual dan kekreatifan.

Berdasarkan pengamatan pada semester ganjil tahun 2020/2021 pada TK Dharma Wanita Tais terdapat 75% anak yang belum memiliki rasa percaya diri, anak masih malu-malu apabila tampil di depan kelas dan anak lebih banyak bermain hanya ikut-ikutan temannya saja belum berani mengeluarkan pendapat pada saat pembelajaran ataupun pada saat bermain. Sama halnya dengan motorik kasar terdapat 65% anak yang belum berani melompat dari tangga pelangi.

Kenyataan di sisi lainnya atau kenyataan di lapangan ditemui bahwa anak kurang di ajak untuk berinteraksi sehingga anak tidak dapat mengembangkan motorik kasarnya dengan optimal. Selain itu, permasalahan yang erring dihadapi guru yaitu anak masih enggan untuk di ajak bermain bersama, hal ini dikarenakan belum mengerti aturan permainan dan merasa malu apabila melakukan kesalahan. Kegiatan untuk mengembangkan rasa percaya diri dan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita Tais belum terlihat tepat guna (efektif). Model penyampaian untuk meningkatkan rasa percaya diri dan motorik kasar anak hanya menggunakan model bermain di halaman. Model tersebut biasanya digunakan sebagai model rutinitas dalam kegiatan belajar mengajar di luar kelas. Model tersebut akan menjadi lebih bermakna jika disampaikan dengan prinsip

bermain sambil belajar, sehingga kegiatan ini sangat menyenangkan dan dapat menambah pemahaman anak tentang lingkungannya (Usman, 2012: 45).

Berdasarkan pokok permasalahan tersebut, penulis mencoba melakukan proses pembelajaran dengan metode bermain melalui permainan lompat tali, sehingga anak didik dapat aktif dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dan bisa memudahkan guru dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motorik kasar anak pada kelompok B di TK Dharma Wanita Tais.

Lompat tali, main karet, atau sapintrong menjadi mainan favorit anak-anak ketika pulang sekolah dan menjelang sore hari. Permainan lompat tali ini, biasa diikuti oleh anak laki-laki maupun perempuan. Tali yang digunakan untuk permainan ini berasal dari karet gelang yang disusun atau dianyam. Kekreatifan anak dapat juga dilihat dari caranya menjalin karet yang akan dipergunakan pada permainan tersebut (Degeng, 2012: 180).

Percaya diri adalah sifat yang dimiliki individu yang sehat dan mempunyai rasa bangga terhadap kemampuannya (Latri, 2016: 34). Percaya diri artinya yakin akan kemampuannya untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dan masalah karena dengan percaya diri seseorang merasa dirinya berharga dan mempunyai kemampuan menjalani kehidupan, mempertimbangkan berbagai pilihan dan membuat keputusan sendiri (Latri, 2016: 34).

Percaya diri adalah sifat yang bisa dan mau belajar, dapat mengendalikan perilaku diri sendiri, dan berhubungan dengan orang lain secara efektif melalui bermain peran. Untuk itu langkah pertama dalam bimbingan adalah meyakinkan anak bahwa bahwa mereka benar-benar

mengetahui diri sendiri dan mengendalikan perasaan positif terhadap diri mereka sendiri (Seefeldt, 2008: 169).

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kepercayaan diri adalah perilaku positif baik terhadap diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Percaya diri yaitu kemampuan individu dalam memahami dan meyakini seluruh potensi agar dapat dipergunakan dalam menghadapi penyesuaian diri dengan lingkungan hidupnya. Serta memiliki kemauan untuk belajar, dan membuat suatu tujuan hidup yang mampu dilakukan, sehingga apa yang direncanakan atau dilakukan dengan keyakinan akan berhasil sesuai tujuan.

Keterampilan motorik kasar (*fine motor skills*) adalah aktivitas-aktivitas yang memerlukan pemakaian otot-otot besar pada kaki. Aktivitas ini termasuk melompat, menendang, melempar dan berjalan di atas tangga pelangi dan lain sebagainya. Sangat gampang melihat betapa pentingnya keterampilan motorik kasar pada setiap area kehidupan anak. Hampir sepanjang hari di sekolah, anak menggunakan keterampilan motorik kasarnya. Misalnya di anak banyak mengerjakan hal seperti menendang bola dan melempar bola, Mewarnai dan menulis nama mereka (Elizar, 2016:45).

Pesatnya kemajuan teknologi jaman sekarang seperti video games dan komputer, anak-anak kurang menggunakan waktu mereka untuk permainan yang memakai motorik kasar. Ini bisa menyebabkan kurang berkembangnya otot-otot kasar pada kaki dan tangan. Keterlambatan perkembangan otot-otot ini menyebabkan kesulitan menulis ketika anak masuk sekolah. Beberapa anak menunjukkan keterlambatan dalam kemampuan motorik kasar karena keterlambatan tumbuh kembang atau diagnosa medik seperti *down syndrome* atau *cerebral palsy* (cacat

mental). Oleh sebab itulah dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Pada penelitian ini penulis mencoba melakukan penelitian yang dapat mengembangkan motorik kasar anak dengan bermain *melompat tali*

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kombinasi antara Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan quasi eksperimen. Hal ini dilakukan untuk tujuan memperluas dan memperdalam pemahaman tentang kondisi yang terjadi di lapangan. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *Sequential Exploratory Desain*. Menurut Sugiyono (2012:409) *Sequential Exploratory Desain* yaitu metode penelitian dilakukan pada tahap kualitatif terlebih dahulu yang dilanjutkan oleh data tahap kuantitatif. Pada penelitian ini tahap pertama yaitu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai penelitian kualitatif yang kemudian dilanjutkan pada penelitian quasi eksperimen sebagai penelitian kuantitatif. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan PTK kolaboratif artinya peneliti atau guru bersama-sama melakukan pembelajaran guna memperbaiki mutu atau hasil belajar (Depdiknas, 2003 : 12, 13). Adapun pelaksanaan penelitian ini di desain 4 (empat) langkah yaitu: (1) Melakukan perencanaan; (2) Pelaksanaan tindakan; (3) Observasi dan evaluasi; (4) Refleksi dan dilakukan berulang dalam beberapa siklus.

Penelitian dilakukan di kelompok B di TK Dharma Wanita Tais. Dipilihnya kelompok B di TK Dharma Wanita Tais. karena merupakan tempat peneliti mengajar. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada kelompok B di TK Dharma Wanita Tais. Jadwal kegiatan penelitian ini berlangsung dalam bulan September 2021.

Subjek dalam penelitian ini adalah

anak didik pada kelompok B di TK Dharma Wanita Tais. Kelompok PTK yaitu kelas B1 yang berjumlah 15 orang terdiri dari 6 perempuan dan 9 laki-laki. Adapun jumlah anak pada kelompok eksperimen yaitu kelas B2 berjumlah sebanyak 15 orang terdiri dari 6 perempuan dan 9 laki-laki dan kelompok control yaitu kelas B3 berjumlah 15 terdiri dari 10 perempuan dan 5 laki-laki.

Alat yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi anak. Lembar observasi guru berisi tentang penerapan permainan tradisional lompat tali sesuai RKH. Lembar observasi anak meliputi tentang tentang rasa percaya diri dan motorik kasar.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis berdasarkan kelompok data tersebut. Lembar observasi guru dianalisis dengan memberikan tanda centang (v) pada kegiatan yang dilakukan guru. Analisis kegiatan guru hanya dilakukan dengan pengamatan atas kegiatan yang dilakukan dan kegiatan yang tidak dilakukan guru. Lembar observasi guru dan anak dinilai dengan menggunakan beberapa aspek pengamatan sesuai instrumen penelitian. Adapun cara memberi makna tingkat keberhasilan pada data tersebut dipergunakan persentase. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik sederhana yaitu persentase.

Selanjutnya hasil observasi antar siklus di analisis dengan menggunakan uji beda pada setiap siklus yang di analisis menggunakan program SPSS versi 2.0. Analisis uji hipotesis digunakan untuk mengetahui keefektifan penerapan metode bermain melalui permainan lompat tali dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motorik kasar anak.

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan uji t dengan rumus t-tes. T-

tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji t dua sampel berpasangan dan uji t dua sampel independen.

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila indikator keberhasilan anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik mencapai 80% dari jumlah keseluruhan anak, hal ini dianggap telah memenuhi pencapaian keberhasilan yang diharapkan (Aqib, 2009:33) Keberhasilan guru dalam menerapkan permainan lompat tali tercapai apabila 80% aspek yang diamati dilakukan guru dengan baik dan sangat baik (Aqib, 2009:33).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1

hasil pengamatan siklus I yang dilakukan oleh 2 orang pengamat, rata-rata percaya diri secara keseluruhan terdapat 2 (13,3%) orang anak yang termasuk kriteria belum berkembang, terdapat 11 (73,4%) orang anak yang termasuk kriteria mulai berkembang dan terdapat 2 (13,3%) orang anak yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan kelas yang dilakukan guru dan anak untuk meningkatkan percaya diri dalam kegiatan penerapan permainan tradisional lompat tali bervariasi belum berhasil dikarenakan belum mencapai 80% anak yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan

Rata-rata penilaian keseluruhan anak pada motoric kasar aspek Kecepatan dalam bermain melompat tali (A1) yaitu 2,4 termasuk kategori mulai berkembang, terdapat 1 (6,6%) orang anak yang termasuk kategori belum berkembang dan 7 (46,7%) orang anak yang termasuk kategori mulai berkembang dan 7 (46,7%) orang anak termasuk kategori berkembang sesuai harapan.

Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus 2

hasil pengamatan yang dilakukan oleh 2 orang pengamat, kegiatan

penerapan permainan tradisional lompat tali bervariasi yang dilakukan guru secara keseluruhan termasuk kategori baik. Hasil rata-rata hasil observasi kedua pengamat menunjukkan angka 23 dan rata-rata setiap aspek yang diamati yaitu 2,3 sehingga termasuk dalam kriteria baik tetapi masih terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan guru dengan kurang baik

Rata-rata secara keseluruhan terdapat 3 (20%) orang anak yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan, terdapat 9 (60%) orang anak yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan dan terdapat 3 (30%) orang anak yang termasuk kriteria berkembang sangat baik

Rata-rata penilaian keseluruhan anak pada aspek Keaktifan anak (bukan agresif) (A1) yaitu 2,8 termasuk kategori berkembang sesuai harapan, terdapat 3 (20%) orang anak yang termasuk kategori mulai berkembang dan 12 (80%) orang anak yang termasuk kategori berkembang sesuai harapan.

Hasil analisis uji t, maka dapat dilihat bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel ($29,000 > 1,761$) maka hipotesis penelitian H_a diterima dan H_o ditolak, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara percaya diri siklus pertama dan siklus kedua

Hasil analisis motpriK kasar dengan uji t, maka dapat dilihat bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel ($16,837 > 1,761$) maka hipotesis penelitian H_a diterima dan H_o ditolak, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara percaya diri siklus pertama dan siklus kedua

Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus 3

Rata-rata secara keseluruhan terdapat 4 (26,7%) orang anak yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan dan terdapat 11 (73,3%) orang anak yang termasuk kriteria berkembang sangat baik.

Rata-rata penilaian keseluruhan anak pada aspek mampu bekerja sama dalam teman (A6) yaitu 3,5 termasuk berkembang sangat baik terdapat 7 (46,7%) orang anak yang termasuk kategori berkembang sesuai harapan dan 8 (53,3%) orang anak yang termasuk kategori berkembang sangat baik

Hasil analisis percaya diri dengan uji t, maka dapat dilihat bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel ($10,954 > 1,761$) maka hipotesis penelitian H_a diterima dan H_o ditolak, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara percaya diri siklus kedua dan siklus ketiga

Hasil analisis motpriK kasar uji t, maka dapat dilihat bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel ($9,626 > 1,761$) maka hipotesis penelitian H_a diterima dan H_o ditolak, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara percaya diri siklus kedua dan siklus ketiga

pembahasan

1. Penerapan permainan tradisional lompat tali bervariasi dapat meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini pada kelompok B di TK Dharma Wanita Tais

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) terdapat peningkatan percaya diri anak setiap siklusnya. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan setiap aspek penilaian percaya diri. Pada siklus pertama rata-rata penilaian keseluruhan anak pada aspek Keaktifan anak (bukan agresif) (A1) yaitu 1,8 termasuk kategori mulai berkembang meningkat menjadi 2,8 termasuk kategori berkembang sesuai harapan pada siklus kedua dan meningkat lagi pada siklus ketiga menjadi 3,6 termasuk kategori berkembang sangat baik.

Rata-rata penilaian keseluruhan anak pada aspek tidak mudah terpengaruh oleh orang lain (A2) yaitu 1,9 termasuk kategori mulai berkembang, meningkat menjadi 2,9 termasuk kategori berkembang sesuai harapan pada siklus

kedua dan meningkat lagi pada siklus ketiga menjadi 3,6 termasuk kategori berkembang sangat baik.

Rata-rata penilaian keseluruhan anak pada aspek mudah berteman (A3) yaitu 2,1 termasuk kategori mulai berkembang, meningkat menjadi 3,1 termasuk kategori berkembang sesuai harapan pada siklus kedua dan meningkat lagi pada siklus ketiga menjadi 3,7 termasuk kategori berkembang sangat baik.

Rata-rata penilaian keseluruhan anak pada aspek bertahan dalam menuntaskan aktivitas (A4) yaitu 2,3 termasuk kategori mulai berkembang, meningkat menjadi 3,3 termasuk kategori berkembang sesuai harapan pada siklus kedua dan meningkat lagi pada siklus ketiga menjadi 3,8 termasuk kategori berkembang sangat baik.

Rata-rata penilaian keseluruhan anak pada aspek spontan melawan atau menolak dengan cepat dan energik terhadap hal yang tidak sesuai (A5) yaitu 2,1 termasuk kategori mulai berkembang, meningkat menjadi 3 termasuk kategori berkembang sesuai harapan pada siklus kedua dan meningkat lagi pada siklus ketiga menjadi 3,6 termasuk kategori berkembang sangat baik.

Rata-rata penilaian keseluruhan anak pada aspek mampu bekerja sama dalam teman (A6) yaitu 1,9 termasuk kategori mulai berkembang, meningkat menjadi 2,9 termasuk kategori berkembang sesuai harapan pada siklus kedua dan meningkat lagi pada siklus ketiga menjadi 3,5 termasuk kategori berkembang sangat baik.

Sejalan dengan pendapat Fatimah (2015: 78) mengatakan bahwa kepercayaan diri adalah perilaku positif seorang individu yang memungkinkan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan/situasi yang

dihadapinya. Hal ini bukan berarti bahwa individu tersebut mampu dan kompeten melakukan segala sesuatu seorang diri. Rasa percaya diri yang tinggi sebenarnya hanya merujuk pada adanya beberapa aspek dari kehidupan individu tersebut bahwa ia merasa memiliki kompetensi, yakin mampu dan percaya bahwa dia bisa-karena didukung oleh pengalaman, potensi actual, prestasi serta harapan yang realistis terhadap diri sendiri.

Berdasarkan paparan di atas menyatakan bahwa kepercayaan diri adalah suatu ekspresi yang aktif, efektif yang berasal dari dalam diri yang berhubungan dengan harga diri, dan pemahaman diri. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa kepercayaan diri yaitu suatu keyakinan dan kesadaran dalam diri, serta kemampuan yang dimiliki seseorang dengan mengekspresikan secara aktif untuk menghargai diri sendiri.

Membangun rasa percaya diri sangatlah penting dan rasa percaya diri tidak muncul dengan sendirinya, melainkan kesadaran dari dalam diri serta lingkungan sekitar yang dapat menunjang agar seseorang bisa percaya diri. Menurut Perry (2015,23), percaya diri berarti merasa positif tentang apa yang bisa anda lakukan dan tidak mengkhawatirkan yang tidak bisaanda lakukan tapi memiliki kemauan untuk belajar berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa kepercayaan diri berarti merasa positif dalam melakukannya, rasa percaya diri akan mendorong seseorang untuk menampilkan bakat atau kemampuan yang ada didalam dirinya serta terus berusaha untuk menjadi yang terbaik dalam melakukan sesuatu.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Pujiani (2014) yang berjudul "Meningkatkan Rasa Percaya diri dan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui

Permainan Tradisional Melompat tali". Penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain menggunakan media permainan melompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat sebesar 50% pada siklus kedua dibandingkan dengan siklus pertama. Kemudian meningkat lagi menjadi 80% pada siklus ketiga. Sampel yang digunakan yaitu 30 orang anak.

2. Penerapan permainan tradisional lompat tali bervariasi dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini pada kelompok B di TK Dharma Wanita Tais

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) terdapat peningkatan motorik kasar anak setiap siklusnya. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan setiap aspek penilaian motorik kasar. Pada siklus pertama rata-rata penilaian keseluruhan anak pada aspek kecepatan dalam bermain melompat tali (A1) yaitu 2,4 termasuk kategori mulai berkembang, meningkat menjadi 3,2 termasuk kategori berkembang sesuai harapan pada siklus kedua dan meningkat lagi pada siklus ketiga menjadi 3,7 termasuk kategori berkembang sangat baik.

Rata-rata penilaian keseluruhan anak pada aspek keseimbangan tubuh pada saat bermain melompat tali (A2) yaitu 2,1 termasuk kategori mulai berkembang, meningkat menjadi 2,9 termasuk kategori berkembang sesuai harapan pada siklus kedua dan meningkat lagi pada siklus ketiga menjadi 3,6 termasuk kategori berkembang sangat baik..

Rata-rata penilaian keseluruhan anak pada aspek kemampuan anak melompat sesuai dengan tahapan bermain melompat tali (A3) yaitu 2,1 termasuk kategori mulai berkembang, meningkat menjadi 3 termasuk kategori berkembang sesuai harapan pada siklus kedua dan

meningkat lagi pada siklus ketiga menjadi 3,9 termasuk kategori berkembang sangat baik.

Rata-rata penilaian keseluruhan anak pada aspek ketepatan pijakan sesuai aturan bermain melompat tali (A4) yaitu 1,9 termasuk kategori mulai berkembang, meningkat menjadi 2,9 termasuk kategori berkembang sesuai harapan pada siklus kedua dan meningkat lagi pada siklus ketiga menjadi 3,6 termasuk kategori berkembang sangat baik.

Sejalan dengan pendapat Elizar (2016:45) pengembangan jasmani pada anak PAUD menitik beratkan pada latihan gerak yang sifatnya informal dan bebas sehingga anak dapat menguasai gerakan-gerakan dasar yang sifatnya informal dan bebas sehingga anak dapat menguasai gerakan-gerakan dasar yang diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan diri selanjutnya. Mereka dilatih agar mampu menggunakan otot-ototnya dengan baik agar mereka lebih tangkas di dalam gerakan-gerakannya.

Sesuai dengan pendapat Syamsidah (2017: 22) yang menyatakan bahwa manfaat permainan lompat tali bagi anak yaitu secara fisik anak menjadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang benar. Selain melatih fisik, mainan ini juga bisa membuat anak-anak mahir melompat tinggi dan mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Lompat tali juga membantu mengurangi obesitas pada anak.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Salsabila (2015) yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Titian Tangga Pelangi". Penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan titian tangga pelangi dapat meningkatkan keseimbangan dan kecermatan anak dalam melangkah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 10 orang anak yang dapat melewati titian pelangi pada siklus 1.

Meningkat menjadi 15 anak pada siklus 2. Kemudian 21 anak dapat melewati titian pelangi tanpa bantuan guru pada siklus 3. Sampel yang digunakan yaitu sebanyak 25 orang anak

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil maka disimpulkan bahwa:

1. Rasa percaya diri anak usia dini pada kelompok B di TK Dharma Wanita Tais dapat ditingkatkan dengan penerapan metode bermain, yaitu menggunakan permainan tradisional lompat tali bervariasi. Yang dikemas dalam bentuk pembelajaran PTK. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa rasa percaya diri anak usia dini pada kelompok B di TK Dharma Wanita Tais meningkat, hal ini dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai observasi setiap siklus.
2. Meningkatnya motorik kasar anak usia dini pada kelompok B di TK Dharma Wanita Tais dikarenakan adanya penerapan permainan tradisional lompat tali bervariasi metode bermain ini diterapkan melalui pembelajaran kelas PTK, yang hasilnya dilihat dari rata-rata hasil observasi motorik kasar siklus pertama termasuk kategori mulai berkembang meningkat menjadi kategori berkembang sesuai harapan pada siklus kedua dan siklus ketiga
3. Dengan diterapkannya metode bermain melalui permainan tradisional lompat tali bervariasi dapat membuat peningkatan pada rasa percaya diri dan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Dharma Wanita Tais, hal ini dapat dilihat dari hasil uji t yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil observasi percaya diri dan motorik kasar anak antar siklus.

Saran

B saran di sampaikan agar Guru seharusnya lebih memfokuskan perhatian terhadap aspek yang menunjang perkembangan anak dan juga memperhatikan kebutuhan anak tersebut agar setiap aspek anak dapat berkembang dengan baik. Pemilihan model dan metode pembelajaran sangat mempengaruhi proses belajar mengajar. maka sebaiknya guru menyesuaikan antara materi dan strategi (model, metode dan media) yang akan digunakan saat proses pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tujuan dari pembelajaran tercapai. Sebaiknya kepala sekolah dapat berperan aktif dalam mengelola kelas dan dapat merekomendasikan metode permainan tradisional lompat tali bervariasi sebagai metode pembelajaran di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian-Penelitian Tindakan Kelas*. Budaya Cipta : Bandung
- Degeng, Afandi. 2012. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Elizar, Diah. 2016. *Bentuk Metode Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Erlangga
- Fatimah. 2015. *Metode Pengembangan Fisik dan Psikologis AUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Lastri, 2016. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Perry, 2015. *Aspek-Aspek Perkembangan Emosional Anak*. Jakarta: Pustaka Ilmu
- Pujiani, 2014. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Melompat Tali*. Tesis. Bandung
- Rahayu. 2013. *Perkembangan Anak Usia*

- Dini*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Salsabila, 2015. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Titian Tangga Pelangi*. Tesis. Bandung
- Seefeldt, 2008. *Strategi Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Jakarta: Andi Pres
- Sujiono. 2009. *Terampil Berkomunikasi dengan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Syamsidah. 2017. *Pengembangan Sosio-Emosional Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Usman, Peri. 2012. *Teknik Penerapan Metode Pembelajaran*. Jakarta. Penerbit: PT.Andi.