

Submitted:
09-09-2021

Revised:
20-09-2021

Accepted:
30-10-2021

Published:
31-10-2021

Penerapan Permainan *Musical Chair* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B

Fadilatul Fitria¹, Fitta Nurisma Riswandi²
Institut Agama Islam Tribakti Kediri

[1fadilatul.fitria@gmail.com](mailto:fadilatul.fitria@gmail.com), [2fiitanurisma@gmail.com](mailto:fiitanurisma@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini berlatarbelakang dari masalah kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang baik. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa 70% kemampuan anak untuk mengikuti gerakan sederhana guru masih belum berkembang. Terlihat dari (1) anak kurang bersemangat mengikuti gerak dan lagu ketika senam, (2) minimnya kegiatan motorik kasar anak setiap harinya, (3) anak jarang memanfaatkan alat permainan motorik kasar. Rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian 19 anak kelompok B2 TK Negeri Pembina Kota Semarang yang digunakan dalam penelitian kali ini. Pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan dua siklus dengan 4 *treatment* setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru dalam permainan *musical chair* memperoleh rata-rata 82,64 dengan kriteria sangat baik dan aktivitas anak mencapai 82,80% dengan kualifikasi sangat baik. Tingkat keantusiasan anak dalam melakukan permainan *musical chair* memperoleh 84,21%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *musical chair* dapat menjadi salah satu alternatif guru untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Kata Kunci: Permainan *Musical Chair*, Motorik Kasar, Kelompok B

Abstract

The background of this research is the problem of children's gross motor skills that are not well developed. Based on observations, it shows that 70% of children's ability to follow the teacher's simple movements is still not developed. It can be seen from (1) children are less enthusiastic about following movements and songs when exercising, (2) the lack of children's gross motor activities every day, (3) children rarely use gross motor game tools. This study used a classroom action research design (CAR) with 19 students in the B2 group of the Pembina State Kindergarten in Semarang City as the research subject. The data collection used is observation and documentation. This study used two cycles with 4 treatments in each cycle. The results showed that the teacher's activities in Musical Chair game obtained an average of 82.64 with very good criteria and children's activities reached 82.80% with very good qualifications. The level of enthusiasm of children in playing musical chair is 84.21%. Hence, it can be concluded that musical chair games can be an alternative for teachers to improve children's gross motor skills.

Keywords: Musical Chair Game, Gross Motor, Group B

PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang unik. Karakteristik anak berbeda dengan karakteristik orang dewasa. Begitu pula dalam belajar, kegiatan pembelajaran di PAUD harus berorientasi pada kebutuhan anak dengan tujuan semua aspek perkembangan anak berkembang secara optimal, yaitu meliputi nilai agama dan moral, sosial emosional (sosem), bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Perkembangan motorik merupakan salah satu perkembangan anak yang perlu dioptimalkan. Secara umum ada dua macam gerakan motorik, yaitu gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus. Sujiono (2010) mengemukakan bahwa kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak adalah gerakan motorik kasar.

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Sesuai dengan pernyataan Yudha Saputra & Rudyanto (2005) bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Kemampuan motorik kasar sangat berguna untuk meningkatkan kualitas hidup anak. Kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar bagi anak termasuk pada kemampuan gerak dasar. Gerak dasar tersebut membutuhkan kerja sama yang baik antara keseimbangan dan kombinasi antar anggota tubuh, contohnya berlari, melompat, memukul, dan menendang.

Kemampuan motorik kasar adalah aktivitas motorik yang meliputi keterampilan otot-otot besar, contoh gerakan motorik kasar tersebut adalah aktivitas otot kaki, tangan dan seluruh otot tubuh yang mengutamakan kematangan dalam koordinasi. Menurut Richard dalam Nursih (2014) motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada di dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Menurut Samsudin (2008) aktivitas motorik kasar merupakan keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar sebagai dasar utama dalam gerakannya.

Anak usia dini berada pada usia-usia anak yang aktif bergerak. Hal ini didukung oleh pernyataan Samsudin (dalam Sasi, 2011) yang mengatakan bahwa kondisi bergerak pada anak TK sangat dominan, berdasarkan hasil pengamatan 70% - 80% anak TK bergerak pada proses belajarnya. Kegiatan gerak yang diiringi dengan lagu erat sekali dengan kegiatan belajar mengajar di TK. Guru menggunakan gerak dan lagu sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dengan mudah dan menyenangkan. Selain itu gerak yang diiringi dengan lagu juga mempunyai banyak manfaat untuk perkembangan anak. Hal ini dipaparkan Nurjatmika (dalam Kamtini & Husni, 2005) yang menerangkan bahwa ada beberapa manfaat gerak dan lagu yaitu untuk meningkatkan motorik kasar, meningkatkan kreativitas, belajar bersosialisasi dan bekerjasama, melatih kedisiplinan, dan melatih konsentrasi anak. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran pada anak seharusnya dirancang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Memilih metode pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pengembangan motorik anak. Di sisi lain, metode yang dipilih harus memungkinkan anak bergerak dan bermain secara leluasa, karena gerak merupakan unsur utama dalam pengembangan motorik anak. Hurlock dalam Musfiroh (2012) mengatakan bahwa ada lima cara belajar yang paling penting yaitu dengan coba-ralat (*trial and error*), menirukan (*imitation*), mempersamakan (*identification*), pengkondisian (*conditioning*), dan pelatihan (*training*). Hal serupa dinyatakan oleh Bucher dan Reade dalam Montolalu (2009) dalam pemenuhan kebutuhan anak usia dini yang berhubungan dengan pengembangan motorik kasar perlu dipraktekkan. Salah satunya dengan permainan *musical chair*.

Musical Chair atau kursi lagu adalah salah satu permainan yang sering dijumpai pada kegiatan atau acara anak maupun orang dewasa. *Musical Chair* juga biasa disebut permainan rebut kursi, karena dalam permainan ini pemain harus berjoget mengikuti musik sambil memutar kursi yang telah disediakan dan apabila musik yang diputar berhenti, pemain harus duduk di kursi yang disiapkan. Bagi pemain yang tidak mendapatkan kursi, dia harus keluar. Kursi akan dikurangi satu persatu hingga mendapatkan pemenang.

Permainan *musical chair* memiliki beberapa manfaat dalam membantu proses tumbuh kembang anak. Dalam permainan ini anak perlu berjoget mengikuti iringan musik yang ada, sehingga motorik kasar anak dapat berkembang dan akan berdampak pula pada kesehatan diri serta melatih anak untuk sportif. Selain itu anak perlu berkonsentrasi untuk mengikuti gerak, kapan musik berhenti, dan dimana kursi yang kosong.

Pada umumnya pembelajaran di TK sering kali mengesampingkan kegiatan motorik kasar. Sebagian besar kegiatannya adalah kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan di dalam kelas yaitu pengembangan kognitif, bahasa, sains dan motorik halus. Adapun kegiatan fisik motorik yang dilakukan di TK adalah kegiatan senam pagi dan kegiatan mengikuti gerak guru sambil bernyanyi yang dilakukan sambil duduk, namun kegiatan ini juga tidak dilakukan setiap hari. Aktivitas bermain di luar kelas juga dibatasi karena sedikitnya waktu istirahat, guru atau orang tua yang membatasi aktivitas anak untuk mengeksplorasi main karena takut terjatuh, terluka atau hal-hal lain yang tak diinginkan. Sehingga perkembangan anak pada aspek motorik kasar berkembang kurang sempurna.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Negeri Pembina Kota Semarang pada tanggal 1-3 Agustus 2018 menunjukkan bahwa 70% kemampuan anak untuk mengikuti gerakan sederhana guru masih belum berkembang. Terlihat masih banyak anak yang kebingungan mengikuti gerakan guru dan cenderung pasif. Anak kurang bersemangat mengikuti gerak dan lagu ketika senam. Juga sangat minimnya kegiatan motorik kasar pada kegiatan anak setiap harinya. Ketika waktu istirahat pun, kegiatan anak yaitu bermain di luar, makan bekal dan setelah itu kegiatan bercerita sebelum pulang. Namun kegiatan bermain di luar sangat jarang sekali dilakukan karena tidak ada waktu untuk bermain, jadi seringkali kegiatan istirahat hanya diisi kegiatan makan bekal. Alat permainan luar di TK Negeri Pembina Kota Semarang cukup banyak. Namun jarang sekali anak-anak bermain dengan permainan itu ketika istirahat.

Begitu juga dengan penelitian terdahulu oleh Dwi Pangestuti (2015) dari hasil analisa uji lapangan pada enam TK di Gugus IV Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar, Provinsi Jawa Timur didapatkan penilaian sebanyak 90% anak

mengungkapkan mudah melakukan permainan Kursi Musik dan sebanyak 96,8% anak mengungkapkan bahwa mereka senang melakukan permainan Kursi Musik. Dengan demikian disimpulkan bahwa hasil klasifikasi persentase yaitu antara 81% - 100% tergolong dalam sangat baik digunakan. Menurut hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan kursi musik (*musical chair*) mudah dan menyenangkan untuk dilakukan sebagai kegiatan motorik pada anak kelompok B di TK Gugus IV Kecamatan Srengat dan permainan ini bisa mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Sehingga disarankan kepada guru dan sekolah agar memberi kesempatan pada anak belajar diluar kelas dengan memanfaatkan media serta fasilitas di sekolah agar anak tidak merasa bosan saat belajar. Dari permasalahan yang ada dan keberhasilan dari penelitian yang dulu maka peneliti tertarik untuk melakukan penerapan permainan *musical chair* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah anak- anak kelompok B2 TK Negeri Pembina Kota Semarang tahun pelajaran 2018/2019. Kelompok B3 memiliki 19 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan setelah pelaksanaan siklus selesai. Prosedur penelitian setiap siklus menurut Model Kurt Lewin (Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama, 2010) yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observasi*), dan refleksi (*reflect*).

Data yang sudah terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan cara reduksi data, penyajian data, dan pemberian kesimpulan. Data hasil dari observasi akan dianalisis dan digunakan untuk menentukan tindakan berikutnya. Data yang diperoleh selama proses pembelajaran akan dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Hariyadi (2009) yaitu:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\% \quad P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P= angka presentasi

F= frekuensi nilai siswa

N= jumlah anak dalam satu kelas

Hasil dari data tersebut diinterpretasikan ke dalam 5 tingkatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pratindakan

a. Observasi

Berdasarkan observasi ketika senam pagi, 70% kemampuan anak untuk mengikuti gerakan sederhana guru masih belum berkembang. Terlihat masih banyak anak yang kebingungan mengikuti gerakan guru dan cenderung pasif. Anak kurang bersemangat mengikuti gerak dan lagu ketika senam.

b. Refleksi

Pembelajaran mengenai kemampuan motorik kasar anak pada observasi pra tindakan masih memerlukan perbaikan. Hasil pembelajaran yang masih kurang perlu lebih ditingkatkan dengan cara (1) guru sebaiknya menggunakan media yang lebih kreatif dan menarik minat anak, (2) metode yang digunakan perlu bervariasi salah satunya menggunakan metode bermain, dan (3) guru harus memilih permainan yang sesuai dengan tingkat kematangan anak. Sehingga perlu adanya perbaikan dengan siklus I.

2. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan meliputi (1) menyiapkan perangkat pembelajaran, (2) menyiapkan alat dan media yang dibutuhkan, (3) menyusun hasil observasi guru, (4) menyusun hasil observasi kemampuan motorik kasar anak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I dilaksanakan selama 4 kali pertemuan yaitu pada hari jumat tanggal 24 Agustus 2018, 31 Agustus 2018, 7 September 2018, dan 14 September 2018. Penelitian diambil pada hari jumat karena anak menggunakan pakaian seragam olahraga sehingga anak lebih leluasa ketika bergerak.

c. Observasi

Tabel 1. Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Permainan *Musical Chair*

No	Langkah Kegiatan Permainan <i>Musical Chair</i>	Siklus I															
		Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3				Pertemuan 4			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Guru menyiapkan tempat bermain dan media yang digunakan																
2.	Guru mengkondisikan anak sebelum permainan dimulai																
3.	Guru menjelaskan media yang digunakan dalam permainan																
4.	Guru menjelaskan langkah-langkah permainan																
5.	Guru menjelaskan aturan permainan <i>Musical Chair</i>																
6.	Guru membagi anak dalam 2 kelompok																
7.	Guru membimbing anak dalam permainan <i>Musical Chair</i>																
8.	Guru memberikan pujian bagi anak yang masih bertahan dan memberikan semangat bagi anak yang keluar dalam permainan <i>Musical Chair</i>																
9.	Guru mengevaluasi kemampuan motorik kasar anak dalam permainan <i>Musical Chair</i>																
10.	Jumlah	22				23				26				27			
	Persentase	61,11%				63,89%				72,22%				75%			
	Rata-rata	68,06%															
	Kriteria tingkat keberhasilan	Cukup															

Berdasarkan tabel observasi aktivitas guru pada pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-4 mengalami peningkatan dengan baik terlihat dari guru yang susah mengendalikan anak menjadi bisa mengkondisikan anak dengan baik saat permainan, dan anak yang awalnya belum memahami peraturan permainan menjadi bisa memahami dengan baik.

Tabel 2. Lembar Observasi Aktivitas Anak dalam Permainan *Musical Chair*

No	Aktivitas Anak	Siklus I			
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
1.	Kecepatan dalam mencari kursi	27	28	31	33
2.	Kelincahan dalam gerakan	23	26	30	39
3.	Koordinasi tangan dan kaki	28	31	36	40
4.	Konsentrasi dalam permainan	25	27	33	39
5.	Antusias anak dalam bermain	44	45	49	50
Jumlah		147	157	179	201
Persentase		38,68%	41,32%	47,11%	52,89%
Rata-rata		45%			
Kriteria tingkat keberhasilan		Cukup			

Berdasarkan tabel observasi aktivitas anak mulai dari pertemuan 1 terlihat anak masih belum mengerti cara permainan, pertemuan 2 anak sudah mulai mengerti cara permainan, dan pertemuan ke 3 & 4 anak sudah memahami dan terkondisikan dalam melakukan permainan.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada permainan *Musical Chair* untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak telah berjalan cukup baik, tapi masih ada beberapa kendala yang membuat beberapa anak belum mampu berkonsentrasi terhadap aturan dan cara bermain, gerakan juga belum variatif serta penguasaan lagu yang perlu dibenahi kembali agar kesalahan-kesalahan kecil tidak terjadi lagi. Pelaksanaan siklus I dianggap belum berhasil, karena belum memenuhi target 75%. Hal ini dilihat dari aktivitas guru dari empat pertemuan memperoleh rata-rata 68,06% dan

aktivitas anak masih kurang hanya 45% sehingga dinyatakan belum optimal. Upaya yang dilakukan peneliti dan teman sejawat yaitu memperbaiki permainan yang digunakan dari segi lagu dan aturan permainan. Sehingga dapat membuat permainan lebih menyenangkan.

3. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan meliputi (1) menyiapkan perangkat pembelajaran, (2) menyiapkan alat dan media yang dibutuhkan, (3) menyusun hasil observasi guru, (4) menyusun hasil observasi kemampuan motorik kasar anak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I dilaksanakan selama 4 kali pertemuan yaitu pada hari jumat tanggal 21 September 2018, 28 September 2018, 5 Oktober 2018 dan 12 Oktober 2018. Penelitian pada siklus 2 tetap diambil pada hari jumat.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk memberikan gambaran tentang aktivitas selama proses pembelajaran. Penilaian untuk guru dilakukan oleh teman sejawat ketika permainan *Musical Chair* berlangsung.

Tabel 3. Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Permainan *Musical Chair*

No	Langkah Kegiatan Permainan <i>Musical Chair</i>	Siklus II															
		Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3				Pertemuan 4			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Guru menyiapkan tempat bermain dan media yang digunakan																
2.	Guru mengkondisikan anak sebelum permainan dimulai																
3.	Guru menjelaskan media yang digunakan dalam permainan																
4.	Guru menjelaskan langkah-langkah permainan																
5.	Guru menjelaskan aturan permainan <i>Musical Chair</i>																

6.	Guru membagi anak dalam 2 kelompok				
7.	Guru membimbing anak dalam permainan <i>Musical Chair</i>				
8.	Guru memberikan pujian bagi anak yang masih bertahan dan memberikan semangat bagi anak yang keluar dalam permainan <i>Musical Chair</i>				
9	Guru mengevaluasi kemampuan motorik kasar anak dalam permainan <i>Musical Chair</i>				
10	Jumlah	28	29	30	32
	Persentase	77,78%	80,56%	83,33%	88,89%
	Rata-rata	82,64%			
	Kriteria tingkat keberhasilan	Sangat baik			

Berdasarkan tabel lembar observasi aktivitas guru pada siklus II yaitu pertemuan 1 guru masih mengalami kendala sedikit dalam mengkondisikan anak, pertemuan 2 guru sudah mulai baik dalam mengkondisikan anak dan anak sudah mulai memahami aturan-aturan baru yang disampaikan guru, pertemuan 3 & 4 sudah berjalan dengan baik.

Tabel 4. Lembar Observasi Aktivitas Anak dalam Permainan *Musical Chair*

No	Aktivitas Anak	Siklus II			
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
1.	Kecepatan dalam mencari kursi	53	60	67	67
2.	Kelincahan dalam gerakan	53	58	67	66
3.	Koordinasi tangan dan kaki	55	58	67	67
4.	Konsentrasi dalam permainan	56	62	69	69
5.	Antusias anak dalam bermain	57	65	72	72
	Jumlah	274	303	342	341
	Persentase	72,11%	79,74%	90%	89,74%
	Rata-rata	82,90%			
	Kriteria tingkat keberhasilan	Sangat baik			

Berdasarkan tabel lembar observasi aktivitas anak pertemuan 1 masih ada anak yang kurang berkonsentrasi mendengarkan penjelasan guru, masih ada beberapa anak yang menggunakan aturan yang lama karena cara bermain dapat dikatakan berbeda dengan yang sebelumnya, pertemuan 2 anak sudah memahami aturan permainan, permainan berjalan lancar, walaupun masih ada beberapa anak yang belum mengekspresikan gerakannya, pertemuan 3 & permainan berjalan sangat lancar. Anak-anak menikmati permainan, antusias dan semangat anak-anak terlihat ketika anak-anak mengekspresikan gerakannya, anak-anak yang biasanya pemalu dan tidak mau bergerak sudah mulai percaya diri untuk bergerak mengekspresikan diri dengan riang gembira. Adanya reward berupa mahkota raja ayam membuat semangat anak-anak juga meningkat.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada permainan *Musical Chair* untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak telah berjalan dengan baik bila dibandingkan dengan pertemuan di siklus pertama. Hal ini terlihat dari tingkat konsentrasi anak ketika bermain dan antusias anak dalam menciptakan variasi gerakan yang lebih kompleks. Peningkatan ini terjadi karena permainan dikemas lebih menarik. Adanya perubahan pada area bermain yang mengharuskan anak-anak berlari terlebih dahulu menimbulkan rasa semangat untuk lebih cepat sampai ke kursi yang kosong dibandingkan hanya berputar mengelilingi kursi. Selain itu penggunaan peluit sebagai tanda anak untuk mencari kursi membuat anak semakin bersemangat. Aturan bermain yang mengharuskan anak membelakangi arena main juga membantu anak untuk berkonsentrasi mendengarkan aba-aba serta membuat anak berkonsentrasi dalam gerakannya. Pelaksanaan siklus II dinyatakan sudah berhasil karena memenuhi target 75%. Hal ini dilihat dari aktivitas guru memperoleh rata-rata 82,64 dan aktivitas anak mencapai 82,80% sehingga dinyatakan sangat baik.

4. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Anak

Hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut.

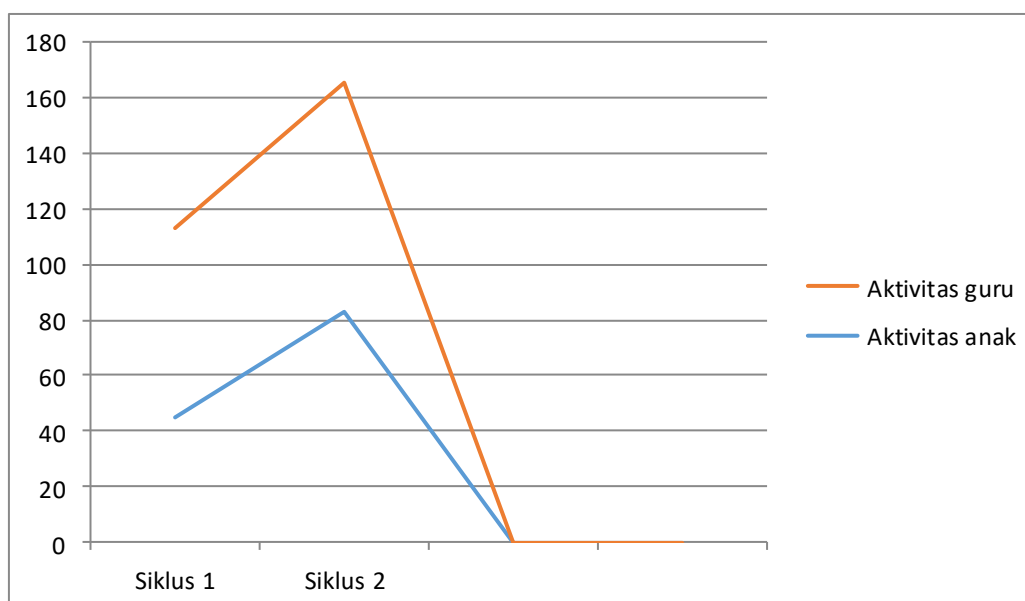
Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru

Siklus I	Siklus II
68,06%	82,64%

Hasil observasi aktivitas anak dalam proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Anak

Siklus I	Siklus II
45%	82,90



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Anak

Berdasarkan rekapitulasi nilai aktivitas guru pada grafik diatas menunjukkan kenaikan pada siklus kedua yaitu sebesar 14,58%. Rekapitulasi nilai aktivitas anak naik pada siklus kedua sebesar 37,90%.

Pada proses siklus pertama masih banyak yang perlu diperbaiki, diantaranya dalam pengkondisian anak, menerangkan aturan dan cara bermain permainan *Musical Chair*. Pada siklus pertama, kemampuan anak untuk berkonsentrasi dan mengkoordinasikan kaki dan tangan mengikuti lagu yang

diputar belum memenuhi target yaitu 75%. hal ini dikarenakan juga permainan *musical chair* merupakan permainan baru untuk anak-anak sehingga wajar bila anak di awal permainan banyak yang merasa kebingungan.

Pada siklus kedua peneliti berupaya membenahi kekurangan yang ada pada siklus pertama. Perubahan dilakukan pada aturan dan cara bermain. Perubahan pada permainan ada pada cara bermain yang awalnya memutari kursi yang ditata melingkar, di siklus kedua anak berdiri di garis mulai dan berdiri membelakangi area main. Ketika peluit dibunyikan, anak-anak berlari cepat mencari kursi. Dan pemberian reward kepada anak yang berhasil bertahan sampai akhir berupa mahkota raja ayam. Peningkatan pada siklus kedua menunjukkan bahwa tidak ada penambahan siklus karena telah memenuhi target yaitu 75%.

Permainan *musical chair* bisa menjadi salah satu alternatif guru untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak dan konsentrasi anak. Hal ini sejalan dengan teori Stone dalam Sujiono (2009) yang menyatakan bahwa bermain itu tidak hanya mengembangkan kemampuan fisik motorik anak saja melainkan pada aspek perkembangan yang lain.

SIMPULAN

Penerapan permainan *Musical Chair* menggunakan metode bermain untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kota Semarang dapat meningkat. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak tuntas mulai dari pada siklus I menjadi 45% dan di siklus II mencapai 82,90%. Guru menggunakan model pembelajaran dengan metode bermain yang bervariasi dan menyenangkan bagi anak. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan aktivitas dan keterlibatan anak dalam belajar, suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak, serta pelaksanaan guru sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

REFERENSI

- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu Di Taman Kanak Kanak*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT INDEKS.
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, T. 2012. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nursih, Bestari. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sunda Manda Pada Kelompok B1 TK Arum Puspita*
- Pangestuti, Dwi. 2015. *Pengembangan Permainan Kursi Musik untuk Mengembangkan Motorik Kasar pada Kelompok B di TK Gugus IV Kecamatan Srengat* (Online), (journal.um.ac.id/index.php/jwsd/article/view/7994)
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Prenada Media Group: Jakarta
- Sasi, Devi Nawang. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Dan Kognitif Anak Melalui Senam Irama* (Online), ([http://jurnal.upi.edu/file/5-Devi Nawang_sasi.pdf](http://jurnal.upi.edu/file/5-Devi%20Nawang%20sasi.pdf))
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sujiono. B. 2010. *Metode Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Yudha M. Saputra & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional