

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
USIA 4-5 TAHUN MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR
TANGGA EDUKASI DI KELOMPOK A
TK TUNAS HARAPAN TAMBANG**

**(Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Motorik Kasar Anak
Usia 4-5 Tahun TK Tunas Harapan Tambang)**

SKRIPSI

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



Oleh :

**KHAIRUN NISA
NIM. 1786207010**

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki usia 0-6 tahun di mana anak mengalami pertumbuhan dan kemampuan yang pesat. Anak usia dini disebut sebagai golden age atau usia emas. Hal ini karena semua aspek perkembangan anak usia dini akan tumbuh dan berkembang secara optimal melalui stimulasi-stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru pada usia tersebut dan mengalami peningkatan perkembangan sesuai dengan peningkatan usia anak. Selain melalui stimulasi tersebut, hal yang perlu diperhatikan adalah makanan yang bergizi yang seimbang dan intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan kemampuan anak usia dini.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang terdapat di jalur pendidikan sekolah (PP No 27 tahun 1990). Sebagai lembaga pendidikan prasekolah tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat beradaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 58 tahun 2009, tentang Standar PAUD, bahwa perkembangan anak mencakup 5 (lima) aspek, yaitu : nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Pendidikan Anak Usia Dini memiliki peranan yang sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan anak.

Menurut Mulyasa (2012) Usia dini merupakan anak yang memiliki usia 0 sampai 6 tahun yang merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*). Sementara itu, Montessori dalam (Latif, 2013) mengemukakan bahwa usia dini merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode ketika suatu fungsi tertentu perlu dirangsang dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. anak usia dini adalah anak yang berada dalam masa keemasan (*golden age*) dan masa peka dimana anak dirangsang dan diarahkan agar perkembangan anak tidak terhambat.

Pendidik perlu mempertimbangkan proses pertumbuhan dan tahapan tiap anak guna membantu anak mengembangkan dirinya, sehingga pendidik dapat menyiapkan pengalaman yang sesuai untuk setiap anak. Meskipun pertumbuhan dan perkembangan fisik juga di pengaruhi oleh faktor keturunan, namun sangat mungkin untuk mengembangkan seluruh potensi harus sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Pendidik juga perlu mengetahui kebutuhan setiap anak untuk mengembangkan otot-otot besar dan kecilnya pada setiap tingkatan usia. Motorik anak perludikembangkan karena tubuh anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru di pelajarnya. Pendidik juga perlu mengetahui hal-hal penting dalam mengembangkan kemampuan motorik anak sehingga anak dapat mempelajari kemampuan motorik yaitu dengan kesiapan belajar, kesempatan belajar, adanya model yang baik, bimbingan dan motivasi.

Setiap kemampuan motorik harus dipelajari secara individu dan sebaiknya dipelajari satu persatu. Sebagai contoh, bila anak pada awal melakukan permainan kreatif di sekolah tidak ada bimbingan yang diberikan oleh guru, maka keterampilan tersebut akan di pelajarnya lebih lambat dan kurang efisien bila dibandingkan dengan anak yang sejak awal mendapatkan bimbingan dari guru. Anak yang tanpa bimbingan pada awal melakukan permainan kreatif karena tidak tahu caranya, kemungkinan anak kurang berani, kurang maksimal melakukannya dan dapat dimungkinkan anak tidak mau untuk mencoba.

Aisah (2008) menyatakan perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi. Sebelum perkembangan tersebut terjadi, anak tidak akan berdaya, kondisi ketidakberdayaan tersebut berubah secara cepat 4 atau 5 tahun pertama kehidupannya, kemudian anak dapat mengendalikan gerakan kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian tubuh yang digunakan untuk berjalan, berlari, berenang dan sebagainya. Setelah berusia 6 tahun koordinasi otot-otot semakin baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil, yang digunakan untuk melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat

Menurut Ismail (2009) motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian besar otot kasar tubuh yang membutuhkan tenaga besar. Aktivitas dari motorik kasar dapat berupa merangkak, berjalan, berlari, melompat, naik. Sementara itu, menurut Motorik kasar menurut Sunardi dan Sunaryo (dalam Sofiah, 2012) adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan anak agar dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga, dan sebagainya.

Pembelajaran dalam konsep bermain, pada anak usia TK sangat memerlukan bimbingan, dorongan pengarahan agar memperoleh konsep yang benar. Hendaknya orang tua dan guru jangan terlalu banyak melarang anak. Agar anak menjadi anak yang berani bukan anak yang penakut. Selain itu, prasekolah masih sangat sulit jika harus berpikiran secara abstrak (tidak ada wujud nyata). Untuk itu pembelajaran yang dilakukan harus mampu memperoleh konsep yang benar, misalnya pembelajaran dengan konsep bermain, salah satunya melalui permainan kreatif.

Musfirah (2008) menyatakan bahwa Cerdas melalui bermain merangkum kecerdasan gerak kinestetik, dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide, dan perasaannya serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan motorik yang spesifik, seperti koordinasi keseimbangan keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsangan sentuhan dan tekstur. Latihanlatihan gerakan dasar lebih di tekankan dalam bentuk permainan yang sifatnya informal sesuai prinsip belajar mengajar di TK, yakni bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain dengan menggunakan pendekatan integrative.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 8 mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan, menyatakan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu: 1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; 2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-

tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam; 3) Melakukan permainan fisik dengan aturan; 4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; 5) Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan kepada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang, tanggal 1 Juni 2021, maka dapat dilihat bahwa masih banyak anak yang masuk pada kategori belum berkembang. Kondisi ini disebabkan oleh berbagai hambatan dalam proses pembelajaran. Berbagai kendala dan hambatan sebagaimana yang dimaksud adalah seperti yang peneliti temukan pada kegiatan pembelajaran di TK Tunas Harapan Tambang khususnya kelompok A yang menjadi subjek penelitian. Adapun masalah yang dijumpai, seperti: 1) Masih banyak anak yang belum bisa melakukan dengan benar, contohnya seperti anak kurang merespon dengan baik dalam melakukan permainan kreatif. 2) Tingkat motivasi anak saat ini, masih banyak yang malas untuk melakukan kegiatan-kegiatan dalam upaya mengembangkan kemampuan motorik kasarnya, terutama kegiatan dalam permainan kreatif. 3) Anak masih belum sepenuhnya bergerak dan menguasai permainan. Bahkan ada yang tidak berani mencoba dan ada pula yang belum bisa. 4) Kurangnya kesempatan anak dalam mencoba melakukan permainan kreatif. Selain itu guru dalam memotivasi anak masih kurang. Akibatnya anak-anak untuk melakukan permainan kreatif banyak yang belum maksimal

Menyadari hal tersebut, maka sekolah maupun guru harus mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Salah satu cara yang dapat ditempuh yaitu dengan menerapkan media permainan untuk meningkatkan

kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun. Menurut Siswanto (2021) metode yang tepat terhadap tahap perkembangan anak usia dini adalah belajar melalui bermain. Pada dasarnya anak usia prasekolah/TK (Taman Kanak-Kanak) senang bermain. Bermain merupakan ciri khas anak. Bermain akan menghilangkan kejenuhan anak dan anak menemukan kesenangan, kepuasan, sikap sportif, serta dapat mengerti aturan permainan.

Melalui bermain, terutama bermain aktif, aspek perkembangan fisik terutama motorik kasar akan lebih optimal, seperti anak berlari, melompat, meloncat dan lain-lain. Papalia (2008), berpendapat bahwa anak-anak prasekolah membuat kemajuan besar dalam keterampilan motorik kasar (gross motor skill) seperti berlari, melompat, yang melibatkan penggunaan otot besar, perkembangan daerah sensoris dan motor pada konteks memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara apa yang diinginkan oleh anak dan apa yang dapat dilakukannya. Tulang semakin besar, memungkinkan mereka untuk berlari, melompat, dan memanjat lebih cepat, lebih jauh dan lebih baik.

Martuti (2008) menyatakan bahwa dalam melakukan kegiatan bermain anak memerlukan alat bermain. Saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi dan kreativitas.

Salah satu bentuk permainan yang bisa mengembangkan kemampuan motorik kasar anak adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih. Papan permainan dibagi

menjadi berbagai macam bentuk kecil dan di beberapa bentuk bergambar ular dan tangga yang menghubungkan bentuk satu dengan bentuk lain. Permainan ini dapat dimainkan oleh semua jenjang kelas. Guru dapat membuat sendiri permainan ini yang sesuai dengan tujuan. Anak yang suka memainkan permainan ular tangga atau permainan papan lainnya dapat mengasah kemampuan kognitif, sebab didalam permainan ular tangga selain anak dapat berinteraksi dengan temannya anak juga mempunyai pemikiran atau daya pikir dalam melakukan strategi dalam permainan.

Permainan ular tangga ini dapat mendidik, menghibur dan praktis. Kondisi ini dapat disenangi anak, karena mempunyai sifat yang mudah dan menarik. Macam-macam model dan jenis ular tangga telah beredar luas hingga pada ranah pendidikan, permainan ini menjadi salah satu sarana media pembelajaran. Kelebihan permainan ular tangga yakni bisa membangun sikap juga keterampilan anak melalui kerjasama. Adapun kelebihanya yaitu: 1) adanya teknik permainan ular tangga dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar, disebabkan kegiatan ini menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sambil bermain; 2) selanjutnya ular tangga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; 3) ular tangga mampu menimbulkan suasana menyenangkan pada pembelajaran; 4) tanpa disadari ular tangga mampu merangsang siswa dalam memecahkan masalah sederhana; 5) siswa bisa berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran; 6) ular tangga juga bisa sebagai stimulasi aspek perkembangan pengetahuan bahasa dan pengetahuan sosial.

Berdasarkan pada penjabaran tentang perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang akan diteliti, seperti:

- a. Kemampuan motorik kasarnya seperti melompat ke berbagai arah, berlari sambil melompat tanpa jatuh. Anak masih ragu-ragu saat melakukan gerakan melompat, kelincahan anak dalam melakukan gerakan melompat belum optimal, anak kurang antusias ketika melakukan kegiatan.
- b. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 di TK Tunas Harapan Tambang, maka dapat dilihat bahwa masih banyak anak yang masuk pada kategori belum berkembang.
- c. Kemampuan motorik kasar anak masih terbatas, dan upaya pemberiannya kurang terprogram.
- d. Kurangnya kesadaran akan pentingnya pengembangan motorik kasar pada diri anak, sehingga anak didik menjalankannya kurang sungguh-sungguh.
- e. Tingkat motivasi anak saat ini, masih banyak yang malas untuk melakukan kegiatan-kegiatan dalam upaya mengembangkan kemampuan motorik kasarnya, terutama kegiatan dalam permainan kreatif.
- f. Kurangnya kesempatan anak dalam mencoba melakukan permainan kreatif. Selain itu guru dalam memotivasi anak masih kurang.

Berdasarkan pada permasalahan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yang masih kurang, serta keunggulan dari media permainan ular tangga edukasi, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu penelitian dengan judul: “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 tahun Melalui Media Permainan Ular Tangga Edukasi Di Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka secara umum dapat dirumuskan pokok permasalahan penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui media permainan ular tangga edukasi di kelompok A TK Tunas Harapan Tambang?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui media permainan ular tangga edukasi di kelompok A TK Tunas Harapan Tambang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui media permainan ular tangga edukasi di kelompok A TK Tunas Harapan Tambang.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui media permainan ular tangga edukasi di kelompok A TK Tunas Harapan Tambang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti. Kegunaan penelitian bagi penulis adalah untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan, serta menerapkan ilmu yang telah diperoleh serta memberikan pemikiran bagi pengembangan Ilmu, khususnya pada bidang ilmu Pendidikan Anak Usia Dini.
- b. Bagi Penelitian Selanjutnya. Bahan masukan bagi peneliti dalam memahami dan mendalami ilmu yang diperoleh selama studi pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

2. Manfaat Praktis,

Adapun manfaat secara praktis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Masyarakat. Dengan melakukan penelitian tentang Pendidikan Anak Usia Dini, agar masyarakat dapat memahami tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui media permainan ular tangga edukasi.
- b. Bagi Instansi TK Tunas Harapan Tambang. Bahan masukan dan informasi dan menjadi bahan masukan dalam menggunakan metode yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Sehingga diharapkan dapat memperbaiki atau menyempurnakan proses pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui penerapan media permainan ular tangga edukasi.

E. Defenisi Operasional Variabel

Definisi operasional dalam penelitian ini bertujuan untuk memberi batasan yang jelas dalam penelitian ini. Definisi operasional dalam penelitian ini meliputi beberapa gerakan yang menjadi indikator dari kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, yaitu sebagai berikut:

1. Berlari adalah gerakan yang menggunakan kedua kaki untuk berpindah posisi dengan mengikuti arah yang sudah ditentukan. Pada penelitian ini adalah mengikuti kotak dari ular tangga edukasi.
2. Melompat adalah gerakan mengangkat badan dan memindahkan posisi badan dengan menggunakan salah satu kaki tanpa menginjak sisi kota pada papan ular tangga edukasi.
3. Meloncat merupakan kemampuan “melambung “motorik kasar dimana seorang anak melompat menjauhi lantai dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama. Apabila melompat menggunakan dua kaki secara bersamaan, maka meloncat menggunakan kaki yang bergantian saat menjauhi bumi dan mendarat

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. `Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Edukasi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Hamzah dan Mulisrarini (2014) menyatakan bahwa Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media memiliki beberapa definisi menurut Yusuf Hardimiarso mengemukakan media yaitu segala sesuatu digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan yang dimiliki peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar.

Sementara itu menurut Sumantri (2015) Media merupakan sebuah alat yang bertujuan memberi rangsangan bagi peserta didik sehingga mejadikan proses belajar berjalan optimal. Sementara mengenai efektifitas media, Sedangkan menurut Tafonao (2018) media pembelajaran merupakan alat bantu pelaksanaan pembelajaran guna merangsang pikiran maupun ketrampilan peserta didik sehingga tercipta prosessbelajar (Karo, 2018). Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka menulis menyimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik sehingga dapat memahami materi serta mempermudah pendidik dalam menjelaskan suatu materi secara lebih efektif. Media berfungsi sebagai alat atau sarana dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Permainan Ular Tangga Edukasi

1) Pengertian Permainan

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Docket dan Flier (dalam Sujiono, (2010) menyatakan bermain merupakan kebutuhan batiniah anak, karena mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan, dan meningkatkan perkembangan anak. Anak dapat memuaskan pengetahuannya melalui aktivitas bermain dan kemampuan fisiknya semakin kuat karena anak aktif menggunakan otototot tubuhnya untuk selalu bergerak dan bekerja dalam permainan yang dilakukannya.

Menurut Freeman dan Munandar (2012) bermain adalah suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional Sementara itu, Ismail (2012) menambahkan bahwa bermain adalah aktivitas yang selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan disebabkan fungsi bermain adalah untuk relaksasi dan penyegaran kembali kondisi fisik dan mental yang berada pada ambang ketegangan.

Mulyasa (2012) menyatakan bermain juga menjadi prinsip pembelajaran di taman kanak-kanak karena bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini. Prinsip pembelajaran di sekolah Taman Kanak-Kanak adalah belajar sambil bermain, karena dengan bermain, anak akan belajar banyak hal sehingga tanpa disadari akan bertambah pengalaman dan kemampuannya. Sementara itu, pengertian permainan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) adalah

perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh (hanya untuk main-main).

Dalam dunia anak, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan bukan sebenarnya tetapi hanya meniru orang lain. Permainan merupakan alat untuk mengekspresikan mimpi-mimpi anak, maka ketika bermain, anak akan menirukan peran orang-orang yang dia kenal yang sesuai impiannya.

Adapun tujuan bermain menurut Mutiah, Diana (2010) yaitu:

- a) Bermain untuk pengembangan kognitif anak. a) Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. b) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. c) Bermain mendorong anak untuk berpikir cermat.
- b) Bermain untuk pengembangan sosial-emosional. a) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. b) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak. c) Bermain membantu anak mengekspresikan diri mengurangi rasa takut.
- c) Bermain untuk pengembangan motorik. Melalui bermain dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan otot-otot tubuh anak semakin kuat, sehingga dapat berkembanglah motorik kasarnya.
- d) Bermain untuk pengembangan bahasa atau komunikasi. a) Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi. b) Bermain menyediakan konsep yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua.

2) Pengertian Permainan Ular Tangga

Alamsyah (2015) menyatakan bahwa ular tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Sementara itu, menurut Menurut Randi (2013) permainan ular tangga adalah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan.

Menurut Haryono (2013) menyatakan bahwa bahwa ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan yang merakyat dan digemari dari usia anak-anak, remaja bahkan dewasa. Pada permainan ular tangga, pemain dituntut cermat terhadap setiap langkahnya agar dapat cepat menyelesaikan finishnya. Menurut Salam, Safei & Jamilah (2019) Media permainan ular tangga adalah papan permainan yang dibagi dalam beberapa kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan ke kotak lainnya dan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Dalam permainan ular tangga terdapat materi dan soal-soal di setiap kotakkotak kecil yang telah dituliskan nomor-nomor. Sementara itu, Afandi (2015) menyatakan bahwa Media permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang inovatif sehingga mempermudah peserta didik untuk mengingat materi yang sedang diajarkan, membuat peserta didik untuk bekerjasama, dan membuat siswa aktif dalam belajar sambil bermain.

Abdillah (2014) menyatakan bahwa Ular Tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi

dalam kotak-kotak kecil yang didalamnya terdapat gambar “ular” dan “tangga” yang menghubungkan dengan kotak lain. Ukuran papan ular tangga dibuat sesuai keinginan dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berlainan. Aturan dalam permainan ular tangga yaitu pemain mulai dengan bidak di kotak pertama dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Jika pemain mendarat diujung bawah tangga maka pemain menuju ujung tangga yang lain sedangkan jika mendarat dikotak ular maka pemain harus turun ke kotak ujung bawah ular. Pemain adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir.

Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga dimaksudkan sebagai bahan pembelajaran yang dirancang, didesain, dan digunakan sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran menyampaikan materi pelajaran, yaitu materi pelajaran menampilkan keserasian gerakan dan bacaan solat agar siswa dapat belajar dengan suasana yang menarik dan menyenangkan.

3) Manfaat Permainan Ular Tangga

Menurut Mulyati (2008) Secara khusus media permainan ular tangga dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a) Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- b) Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok.

- c) Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian siswa menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
- d) Struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal ini akan memudahkan siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya.

4) Komponen Pengembangan Media Permainan Ular Tangga

Menurut Randi (2013) Media permainan ular tangga yang dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar mempunyai beberapa komponen diantaranya:

- a) Papan Permainan Papan permainan dibuat dengan ukuran 40cm x 40cm berbentuk persegi yang dikombinasikan dengan berbagai warna pada setiap kotak yang berjumlah keseluruhan kotak sebanyak 100. Setiap kotak mempunyai nomer dimana ketika pion berada pada nomer tersebut, pemain harus membuka pertanyaan yang ada dalam kartu. Kotak yang terdapat dalam papan permainan terdapat beberapa kotak diantaranya kotak bonus, kotak soal kejutan dan kotak zonk. Selain itu dalam papan permainan ular tangga terdapat ular dan tangga. Ketika pemain mendapatkan kotak dikepala ular maka turun ke tempat ujung ekor ular sedangkan sebaliknya jika mendapat kotak yang berisi tangga maka naik sesuai perintah.

- b) Pion. Pion pada permainan ular tangga digunakan sebagai petunjuk tempat dimana posisi pemain . pion berbentuk seperti pion biasanya dalam permainan ular tangga.
- c) Dadu. Dadu dalam permainan ular tangga berbentuk kubus dengan masingmasing sisi memiliki mata dadu 1-6. Pengundian dadu dilakukan oleh pemain satu kali pengundian, ketika pemain dadu memperoleh mata dadu 6 maka pemain boleh mengundi dadu dan penjalankan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh.
- d) Dalam permainan ular tangga yang peneliti kembangkan berisi beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan, kartu bonus, kartu ilmu pengetahuan dan kartu zonk.
 - (1) Kartu pertanyaan berisi pertanyaan yang terkait dengan materi, pada saat pemain dapat menjawab pertanyaan dalam kartu tersebut maka dapat maju 3 langkah dan jika salah tetap pada kotak semula hingga mendapatkan giliran mengundi dadu kembali.
 - (2) Kartu bonus berisi hadiah untuk pemain dengan maju kekotak selanjutnya sesuai dengan berapa kotak pemain dapat maju tanpa menjawab soal.
 - (3) Kartu ilmu pengetahuan berisi tentang pengetahuan yang terkait dengan materi pelajaran yang harus dibacakan untuk setiap pemain yang mendapatkannya kemudian dapat maju kekotak berikutnya sesuai perintah yang ada pada kartu tersebut.

(4) Kartu zonk adalah kartu yang berisi untuk mundur sesuai dengan perintah yang ada pada kartu tersebut.

5) Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

Menurut Alamsyah (2015) Cara permainan ular tangga harus menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Tiap siswa bergantian melempar dadu.
- b) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada permainan ular tangga.
- c) Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin.
- d) Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun.
- e) Pemenang dari pemain ini adalah siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu finis selesai dari game papan ular tangga.

Namun terdapat beberapa perbedaan pada permainan ular tangga yaitu dari aturan permainan. Berikut ini adalah tata cara permainan ular tangga yang dikembangkan pada penelitian ini:

- a) Permainan ular tangga dimainkan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 anak
- b) Untuk memulai pemain pertama ditentukan dengan mengundi dadu dengan jumlah tertinggi, selanjutnya pemain berikutnya dimulai dari

kanan ke kiri. Apabila pemain mendapatkan mata dadu 6 maka pemain mendapat kesempatan kembali untuk mengundi dadu.

- c) Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan mengundi dadu dapat menjalankan pion ke kotak sesuai mata dadu yang diperoleh.
- d) Ketika pion sudah menepati tempat yang diperoleh, selanjutnya pemain mengambil kartu sesuai nomor yang terdapat pada kotak papan ular tangga.
- e) Selanjutnya pemain dapat membuka kartu yang terdiri atas soal mandiri (tidak boleh bertanya pada teman), soal kejutan (boleh bertanya pada teman untuk membantu), soal bonus dan soal zonk serta soal ilmu pengetahuan.
 - (1) Soal mandiri atau soal yang wajib di jawab oleh peserta didik yang mendapatkan kartu tersebut. Jika soal dapat dijawab dengan benar maka maju 3 langkah dan jika jawaban salah pemain tetap berada pada kotak tersebut sampai pemain mendapat giliran memainkan dan mengundi dadu kembali.
 - (2) Soal kejutan adalah kotak yang wajib dijawab oleh pemain yang mendapatkan kartu tersebut dan boleh bertanya kepada teman sekelompok ketika pemain tidak bisa menjawab soal. Jika soal dapat dijawab dengan benar maka maju 3 langkah dan jika jawaban salah pemain tetap berada pada kotak tersebut sampai pemain mendapat giliran memainkan dan mengundi dadu kembali.

- (3) Saat pemain pertama sudah mengundi dadu, pion bergerak sebanyak angka dadu yang di dapat
- f) Pada saat pemain bermain dan pion berhenti di kotak yang berisi kepala ular, maka pemain turun mengikuti kotak ujung ekor ular berada. Dan jika pemain berhenti ke kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik atau maju mengikuti arah tangga.
- g) Setelah pemain pertama dapat menyelesaikan soal maka kesempatan pemain selanjutnya untuk mengikuti aturan seperti pemain pertama
- h) Pemenang ditentukan dengan siapa yang terlebih dahulu mencapai kotak finish.

6) Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

Melsi (2015) menyatakan kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu:

- a) Kelebihan:
 - (1) Pada permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai pengocokan/permainan.
 - (2) Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar.
 - (3) Melatih kerjasama
 - (4) Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaranlembaran soal ulangan.
 - (5) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan.

- (6) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
- (7) Dapat meningkatkan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran ini.
- (8) Siswa akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan.
- (9) Media ini sangat disenangi oleh anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan full colour.

b) Kekurangan,

- (1) Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
- (2) Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
- (3) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- (4) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- (5) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan
- (6) Jika siswa turun tangga maka kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama.

Sementara itu, Rahayu (2012) menyebutkan bahwa metode permainan ular tangga memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari metode permainan ular tangga ialah:

- a) Kerjasama kelompok dalam mencapai finish sangat ditekankan.

- b) Peserta didik tidak selalu dituntut untuk berpikir, sehingga suasana cenderung menyenangkan.
- c) Dengan keberuntungan mengkokok dadu, memberikan motivasi lebih besar pada peserta didik untuk mencapai finish (mencapai kemenangan).
- d) Memerlukan pengetahuan yang cukup tinggi, karena peserta didik dituntut untuk aktif dalam mencari jawaban sendiri dengan cepat.
- e) Dapat memuat pertanyaan dengan berbagai jenis jawaban (tidak hanya sebuah konsep hafalan, tetapi juga hitungan).

Adapun kelemahan dari metode permainan ular tangga, yaitu kurang dapat mengukur kemampuan suatu kelompok, karena kemenangan dipengaruhi oleh adanya keberuntungan (adanya ular dan tangga). Faktor keberuntungan juga tidak dapat menjadi acuan untuk mencapai finish. Dalam permainan yang dilakukan secara berkelompok, hanya dapat diwakili salah satu anggota kelompok untuk menjalankan permainan tersebut dan anggota yang lain hanya menunggu hasil yang didapat. Sehingga anggota kelompok (peserta didik) lain cenderung kurang respect dan kurang bersemangat.

Secara khusus kelemahan dan kelebihan dari permainan ular tangga dijelaskan sebagai berikut:

- a) Kelebihan, adapun kelebihan dari permainan ular tangga adalah sebagai berikut:
 - (1) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.

- (2) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
 - (3) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
 - (4) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
 - (5) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- b) Kekurangan, adapun kekurangan dari permainan ular tangga adalah:
- a) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
 - b) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
 - c) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
 - d) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Menurut Satrianawati (2017) Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif apabila dilihat dari beberapa keunggulan media.

- a) Keunggulan Media Ular Tangga
- (1) Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan peserta didik akan terjatuh bila menemui ekor ular.

- (2) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- (3) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- (4) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
- (5) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

b) Kekurangan Media Ular Tangga,

- (1) Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan peserta didik akan terjatuh bila menemui ekor ular.
- (2) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- (3) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- (4) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
- (5) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

2. Kemampuan Motorik Kasar

a. Pengertian Motorik Kasar Anak Usia Dini

Motor development is a change and is lifelong, Changes that occur include: Addition, Substitution, Modification, Inclusion and Mediation. Perkembangan motorik adalah perubahan dan seumur hidup, perubahan yang terjadi meliputi: penambahan, pergantian, modifikasi, inklusi, mediasi. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan bahwa motorik berkaitan dengan penggerak (Sugden, 2013). Pengertian selanjutnya menjelaskan teori gerak adalah studi mengenai faktor-faktor fungsi saraf yang mempengaruhi gerak manusia, sebab sel-sel saraf merangsang otot untuk memproduksi gerak manusia. (Rahyudi, 2011) Gerak mengacu pada sesuatu yang dapat diamati dalam perubahan letak beberapa bagian tubuh, gerakan adalah tindakan puncak yang menjadi dasar proses motorik (Nugraha, 2016).

Jenis motorik terbagi menjadi 2 bagian salah satunya terdapat motorik kasar. Pendapat dari Payne dan Isaacs (2012) dalam Maulidiyah (2017), mendefinisikan *Gross movement are primarily controlled by the large muscles or muscle groups. One relatively large muscle group, for example, is in upper leg. These muscles are integral in producing an array of movements, such as walking, running and skipping.* Motorik kasar adalah kontrol utama oleh otot-otot besar atau *muscle groups*. Seperti kaki bagian atas, otot ini secara integral digunakan untuk bergerak seperti berjalan, berlari dan melompat.

Menurut Sunardi dan Sunaryo (2007) motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang,

berlari, naik turun tangga dan sebagainya. Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar dari pada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halusnya, seperti meronce, menggunting dan lain-lain.

Pernyataan lainnya disampaikan oleh Daroyah (2018) menyatakan bahwa motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerakan dasar lakomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Gerakan motorik kasar merupakan bagian dari aktivitas-aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar, dalam gerakan yang diperoleh ini lebih menuntut terhadap kekuatan fisik dan keseimbangan

Menurut Sujiono (2007) Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Semetara itu, menurut Sukanti (2007) bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh, mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya, berlari, melompat, jalan dan sebagainya, sedangkan gerakan yang manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda. Contohnya, melempar, menggiring, menangkap, dan menendang.

Ismail (2012) menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar sebagai kemampuan melakukan gerakan dengan melibatkan sebagian besar otot kasar tubuh yang membutuhkan tenaga besar. Sementara itu, Santrock (2011) mendefinisikan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan dalam melibatkan kerja otot-otot besar seperti tangan untuk bergerak dan kaki untuk berjalan.

Beaty (2013) menyatakan Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar yang melibatkan seluruh tubuh, kaki dan lengan dalam bergerak. Selanjutnya, menurut Samsudin (2008) mengemukakan bahwa kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan kegiatan dengan melibatkan otot-otot besar

Perkembangan kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang melibatkan sebagian besar bagian tubuh dalam beraktivitas yang memerlukan pertumbuhan otot dan tulang yang kuat (Hildayani, dkk, 2011). Sementara itu, Hasninda (2014), menyatakan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Laura E. Berk menjelaskan bahwa semakin akan menjadi dewasa dan kuat tubuhnya gaya geraknya sudah berbeda. Hal ini menjadikan tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat. Menurut Suyadi, dengan semakin besar dan kuatnya otot-otot badan, keterampilan-keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks. Sementara itu, Yamin dan Sanan menjelaskan bahwa perkembangan motorik anak akan berkembang sesuai dengan usia. Dalam

hal ini, menurut mereka orangtua tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. jika anak telah matang, dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah saatnya dilakukan. Misalnya, seorang anak usia 6 bulan belum siap untuk duduk sendiri, maka orang dewasa tidak perlu memaksakan duduk di sebuah kursi (Samsudin, 2008).

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar pada intinya adalah kemampuan anak dalam melakukan gerak terkoordinasi yang melibatkan fungsi otak, saraf, otot, dan sebagian besar tubuh.

c. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar pada Anak TK

Pengembangan motorik kasar di TK bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motoriknya kelak (Depdiknas, 2008).

Pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan motoriknya, sehingga guru-guru TK perlu membantu mengembangkan keterampilan motorik anak dalam hal memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Kompetensi anak

TK yang diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga pra sekolah/TK adalah anak mampu melakukan aktivitas motorik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan kesiapan untuk menulis, keseimbangan, dan melatih keberanian (Aisyah, 2008).

d. Fungsi Pengembangan Motorik Kasar pada Anak TK

Fungsi pengembangan motorik kasar pada anak TK (Depdiknas, 2008), sebagai berikut:

- a) Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.
- b) Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani dan kesehatan anak.
- c) Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak.
- d) Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak.
- e) Meningkatkan perkembangan emosional anak.
- f) Meningkatkan perkembangan sosial anak.
- g) Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Fungsi kemampuan motorik kasar yaitu: (a) Keterampilan bantu diri (*self-help*), (b) Keterampilan bantu sosial, (c) Keterampilan bermain, dan (d) Keterampilan sekolah. (Sukanti, 2007)

- a) Keterampilan bantu diri (*self-help*). Dalam mencapai kemandirian anak harus mempelajari kemampuan motorik kasar. Hal ini dikarenakan anak yang motorik kasarnya berkembang sesuai dengan tahapan maka anak tersebut akan lebih mudah dalam melakukan berbagai aktivitas dalam

kehidupan sehari-hari, misalnya anak mampu makan sendiri tanpa harus dibantu, anak mampu mandi sendiri. Dengan demikian anak telah mampu melakukan aktivitas yang berhubungan dengan dirinya secara mandiri.

- b) Keterampilan bantu sosial. Anak yang motorik kasarnya berkembang dengan baik maka akan lebih mudah dalam beraktivitas. Dalam hal ini anak dapat membantu temannya yang mengalami kesulitan, misalnya mengambilkan permainan yang tidak dapat dijangkau oleh temannya.
- c) Keterampilan bermain. Anak selalu menikmati kegiatan bermain dengan teman sebaya. Anak yang motorik kasarnya berkembang dengan baik maka tidak akan mengalami kesulitan dalam bergerak. Selain itu, anak akan lebih mudah mempelajari keterampilan dalam bermain misalnya anak yang memiliki teman yang selalu bermain bola maka anak tersebut akan mempelajari cara bermain bola yang baik sehingga kehadirannya dapat diterima oleh teman-temannya.
- d) Keterampilan sekolah. Anak yang telah memasuki dunia sekolah tentunya akan berhadapan dengan kegiatan menari, artinya anak yang motorik kasarnya telah berkembang dengan baik maka tidak akan mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan-gerakan tari sehingga anak mampu melakukan beberapa gerakan yang ada di tari.

Berbeda dengan Sukamti, menurut Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005) beberapa fungsi kemampuan motorik kasar yaitu: (a) Kesehatan anak, (b) Memperkuat tubuh anak, (c) Melatih daya pikir anak, (d) Meningkatkan

perkembangan emosional, (e) Meningkatkan perkembangan sosial, dan (f) Menumbuhkan perasaan senang.

- a) Kesehatan anak, artinya anak yang motorik kasarnya berkembang dengan baik maka anak tersebut tidak akan mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan. Anak bergerak dengan bebas tentunya akan lebih sehat dibandingkan dengan anak yang hanya berdiam diri. Hal ini dikarenakan anak yang bergerak dengan bebas akan mengeluarkan keringat lebih banyak sehingga racun-racun di dalam tubuh akan keluar.
- b) Memperkuat tubuh anak, artinya kemampuan motorik kasar anak akan memudahkan anak dalam melakukan gerakan. Anak yang dapat melakukan berbagai macam gerakan tentunya harus dalam kondisi sehat. Namun sehat saja tidak cukup karena anak cenderung banyak beraktivitas sehingga anak harus memiliki tubuh yang kuat. Dalam hal ini kemampuan motorik kasar memiliki peranan untuk memperkuat tubuh anak. Hal ini dikarenakan anak lebih banyak bergerak sehingga tubuh akan lebih terbiasa untuk bergerak.
- c) Melatih daya pikir anak. Anak yang memiliki motorik kasar yang baik akan cenderung banyak beraktivitas, artinya anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik akan mendorong anak untuk melakukan eksplorasi terhadap benda-benda di sekitar sehingga akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak misalnya anak yang sedang mencoba memegang bola besar, akomodasi yang akan terjadi ketika anak mengenali bahwa bola tersebut lebih besar daripada mainan yang lainnya maka pada saat itu terjadinya proses adaptasi. Selanjutnya anak tersebut

akan memodifikasi tentang cara memegang bola dengan menggunakan tangan yang satunya untuk membantu memegang bola besar tersebut.

- d) Meningkatkan perkembangan emosional. Anak yang mampu melakukan berbagai macam gerakan akan mempunyai rasa percaya diri yang besar. Hal ini dikarenakan anak dapat menyesuaikan dirinya dalam permainan sehingga anak tidak perlu takut untuk diejek oleh teman-temannya. Selain itu kehadirannya akan diterima oleh teman sebaya, hal inilah yang menjadikan anak akan merasa lebih percaya diri.
- e) Meningkatkan perkembangan sosial. Seorang anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka lingkungan akan menerima kehadirannya, artinya anak yang motorik kasarnya baik maka anak akan merasa lebih percaya diri sehingga anak akan lebih mudah untuk berkomunikasi dengan teman sebaya. Hal ini tentunya menjadikan anak tersebut memiliki banyak teman di lingkungannya.
- f) Menumbuhkan perasaan senang. Setiap anak tentunya akan merasa senang jika diajak bermain oleh teman-temannya. Anak yang memiliki motorik kasar yang baik akan cenderung lebih dihargai dibandingkan dengan anak yang motorik kasarnya rendah. Hal ini dikarenakan anak yang motorik kasarnya baik tentu akan lebih mudah dalam mempelajari permainan baru sehingga tidak akan menyulitkan teman-temannya. Berbeda dengan anak yang motorik kasarnya rendah cenderung akan menyulitkan temannya dalam permainan, artinya anak yang motorik

kasarnya berkembang dengan baik akan sering diajak temannya untuk bermain sehingga akan timbul perasaan senang dalam dirinya.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan di atas dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar memiliki beberapa fungsi yaitu: (a) Kemampuan bantu diri (*self-help*), (b) Keterampilan sekolah, (c) Kesehatan untuk anak, (d) Memperkuat tubuh anak, (e) Melatih daya pikir anak, (f) Meningkatkan perkembangan emosional, (g) Meningkatkan perkembangan sosial, dan (h) Menumbuhkan perasaan senang.

e. Tahapan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Secara umum terdapat tiga tahapan perkembangan keterampilan motorik anak pada usia dini, yaitu (Sujiono, 2014):

- 1) Tahap Kognitif. Anak berusaha memahami keterampilan motorik serta apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan gerakan suatu gerakan tertentu. Pada tahap ini, dengan kesadaran mentalnya anak berusaha mengembangkan strategi tertentu untuk mengingat gerakan serupa yang pernah dilakukan pada masa lalu.
- 2) Tahap Asosiatif. Anak belajar dengan cara coba meralat olahan pada penampilan atau gerakan akan dikoreksi agar tidak melakukan kesalahan kembali di masa mendatang. Tahap ini adalah perubahan strategi dari tahap sebelumnya, yaitu dari apa yang harus dilakukan menjadi bagaimana melakukannya.

- 3) Tahap autonomus. Gerakan yang ditampilkan anak merupakan respons yang lebih efisien dengan sedikit kesalahan. Anak sudah menampilkan gerakan secara otomatis.

Menurut Permendikbud 146 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 6 mengenai Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak disusun berdasarkan kelompok usia menyatakan karakteristik motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu:

- a. Melakukan berbagai kegiatan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah;
- b. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: senam dan tarian);
- c. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan;
- d. Melakukan kegiatan yang menunjang anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktivitas.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 8 mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan, menyatakan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu: 1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; 2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam; 3) Melakukan permainan fisik dengan aturan; 4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; 5) Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Menurut Bredekamp dan Copple anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan aktivitas berikut ini (Bambang Sujiono, 2005):

- a) Berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat tak beraturan, dan berlari dengan baik.
- b) Berdiri dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih, menguasai keseimbangan, berdiri diatas balok 4 inci (10,16 cm), tetapi mengalami kesulitan meniti balok selebar 5 cm tanpa melihat kaki.
- c) Menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat berpijak kaki.
- d) Dapat melompat dengan aturan tempo yang memadai dan mampu memainkan permainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepat
- e) Mulai mengkoordinasi gerakan-gerakannya pada saat memanjat atau berguling pada trampolin kecil (kain layar yang direntang untuk menampung akrobat).
- f) Menunjukkan peningkatan daya tahan dalam periode yang lebih lama, kadang-kadang terlalu bersemangat dan kehilangan control diri dalam kegiatan kelompok.

f. Unsur-Unsur Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar pada setiap anak pada dasarnya berbeda-beda tergantung dari gerakan-gerakan yang dikuasai tiap anak. Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdiknas) kemampuan motorik merupakan unsur kematangan dan pengendalian dari gerakan tubuh. Sujiono berpendapat bahwa unsur-unsur kemampuan motorik kasar merupakan gerakan yang meliputi otot-otot besar dari bagian tubuh dan memerlukan tenaga yang cukup besar. Ia

berpendapat bahwa unsur-unsur kemampuan motorik kasar meliputi kekuatan, kecepatan, power, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas dan koordinasi. (Decaprio, 2017)

- 1) Kekuatan termasuk unsur penting dalam kemampuan motorik kasar. Peralnya, kemampuan motorik kasar berhubungan erat dengan kerja otot, sehingga memunculkan gerakan tubuh atau bagian-bagian tubuh. Unsur kekuatan motorik kasar ini akan membuat anak menjadi tangkas, bertenaga, dan berlari cepat. Unsur kekuatan berkaitan dengan ketahanan anak karena otot bekerja secara tepat.
- 2) Kecepatan dalam unsur kemampuan motorik kasar diartikan sebagai kapasitas seorang anak agar berhasil melakukan gerakan atas beberapa pola dalam waktu yang sangat cepat. Namun kecepatan dapat dipengaruhi oleh banyak hal, misalnya berat badan, kapasitas badan, kekenyalan otot, serta penampilan mekanis dan strukturalis, seperti panjang tungkai dan fleksibilitas tulang sendi.
- 3) Power merupakan kapasitas para siswa untuk mengkontraksikan otot-otot secara maksimum. Power sebagai ledakan aksi yang dapat menghasilkan kecepatan dalam waktu yang singkat. Desakan ini muncul dan dilakukan dengan kekuatan otot dan kecepatan.
- 4) Dalam hal ketahanan ini, terbagi menjadi dua. Pertama, ketahanan dari para siswa yang diasosiasikan dengan faktor kekuatan. Kedua, ketahanan yang diasosiasikan dengan system dari sirkulasi pernapasan. Kedua tetahan tersebut saling berhubungan. Pada umumnya, siswa yang memiliki

fisik kuat dapat melakukan gerakan motorik kasar lebih lama dibandingkan dengan siswa yang lebih lemah. Ketahanan bisa ditingkatkan dengan penerapan beberapa bentuk prinsip yang lebih berat.

- 5) Kelincahan adalah salah satu dari faktor yang penting yang mempengaruhi gerakan baik sikap maupun tindakan dalam pembelajaran motorik di sekolah. Kelincahan dalam motorik merupakan suatu kemampuan yang dimiliki tubuh untuk mengubah arah secara tepat dan cepat. Selain itu kelincahan meliputi koordinasi antara otot-otot besar pada suatu tubuh dalam suatu pembelajaran serta kelincahan dapat menjadi standar dari kualitas tes kemampuan siswa dalam bergerak cepat dari suatu posisi ke posisi yang lainnya atau dari suatu gerakan ke gerakan lainnya
- 6) Keseimbangan adalah suatu aspek dari merespon gerak yang efektif dan efisien yang menjadi faktor gerak dasar. Kemampuan keseimbangan ini dapat membantu menjaga atau memelihara sistem.
- 7) Fleksibilitas Unsur adalah merupakan suatu faktor kemampuan gerak tubuh yang dilakukan oleh seseorang atau merupakan sebagai rangkaian gerakan dalam sebuah sendi. Unsur fleksibilitas dapat diukur dengan tes rangkaian gerakan pada sendi yang khusus. Misalnya dengan fleksometer dan juga dengan tes menyentuh ujung jari ke lantai.
- 8) Koordinasi Yang terakhir adalah koordinasi merupakan faktor yang menjadi dasar pelaksanaan, khususnya yaitu pada gerakan yang kompleks. Koordinasi merupakan kemampuan pelaksana untuk mengintegrasikan

jenis-jenis gerakan ke dalam bentuk yang lebih khusus. Unsur koordinasi sangat erat kaitannya dengan faktor-faktor lain dan tidak dapat berdiri sendiri. Beberapa contoh dari gerakan perpindahan dengan koordinasi meliputi keseimbangan, kecepatan, kinesiitas dan ketangkasan.

Sementara itu, Harold dan Rosemary menyatakan bahwa unsur-unsur motorik kasar terdiri atas: (Sofia dan Fatmawati, 2016)

- a. Kekuatan Kekuatan merupakan keterampilan dari suatu otot untuk menampilkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki oleh setiap anak agar mereka dapat melakukan aktivitas fisik seperti berlari, berjalan, melompat, melempar, naik turun tangga, dan mendorong.
- b. Kecepatan Kecepatan merupakan kemampuan motorik berdasarkan kelentukan dalam suatu satuan waktu tertentu.
- c. Ketahanan Ketahanan merupakan kondisi suatu tubuh dalam upaya mempertahankan posisi atau beban yang diberikan.
- d. Keseimbangan Keseimbangan merupakan suatu keterampilan seseorang untuk mempertahankan posisi tubuh dalam berbagai posisi yang diberikan. Keseimbangan terbagi menjadi dua, yaitu keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis merujuk kepada menjaga keseimbangan tubuh ketika berdiri pada suatu tempat. Sedangkan keseimbangan dinamis adalah merujuk pada keseimbangan tubuh ketika berpindah dari suatu tempat ke tempat yang lain.

- e. **Fleksibilitas** Fleksibilitas merupakan kelentukan dari suatu anggota tubuh tertentu. Biasanya anggota tubuh dapat digunakan untuk melempar, memutar, dan melakukan sesuatu tanpa kaku.
- f. **Koordinasi** Koordinasi merupakan suatu keterampilan untuk memisahkan atau mempersatukan satu tugas yang kompleks, meliputi kesempurnaan waktu antara otot dan sistem saraf.

Kemampuan motorik kasar anak usia 4- 6 tahun pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 yaitu:

- a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
- b. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.
- c. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
- d. Terampil menggunakan tangan kanan dan kaki.
- e. Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Secara spesifik Sofia Hartati (2005) menyatakan bahwa bahwa karakteristik perkembangan anak pada aspek perkembangan motorik usia 4-6 tahun yaitu: (1) sudah memiliki gerakan yang bebas dan aman seperti memanjat, berlari, dan menaiki tangga; (2) memiliki keseimbangan badan, misalnya berjalan diatas papan; (3) merangkak, merayap, dan berjalan dengan berbagai variasi; (4) bergerak sesuai ritmik; (5) melompat dengan satu kaki; (6) menendang dan memantulkan bola; (7) melempar dan menangkap bola; (8) menirukan gerakan binatang; (9) mengikuti berbagai macam permainan; (10) menirukan gerakan-

gerakan tari; (11) melompat dengan dua kaki; (12) meloncat dari ketinggian 20-40 cm.

Berbeda dengan pendapat Sofia Hartati, menurut Bambang Sujiono (2008) bahwa karakteristik kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu: (a) Berlari dan langsung menendang bola, (b) Melompat-lompat dengan kaki bergantian, (c) Melambungkan bola dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan, (d) Berjalan pada garis yang sudah ditentukan, (e) Berjinjit dengan tangan dipinggul, (f) Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut, (g) Mengayuhkan satu kaki ke depan atau ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan.

Beaty mengungkapkan untuk merangsang perkembangan motorik kasar anak, orangtua maupun guru dapat melakukan kegiatan-kegiatan berikut ini. Yang harus dipahami, kegiatan tersebut bukan merupakan daftar lengkap kemampuan motorik kasar, bukan pula urutan kemampuan, meskipun satu kemampuan mungkin mendahului sampel perilaku motorik kasar yang penting dikuasai anak-anak usia 5 tahun. Beberapa kegiatan tersebut antara lain: (Ahmad, 2011)

1) Berjalan

Kebanyakan anak usia tiga tahun dapat berjalan seperti halnya orang dewasa. Mereka tidak lagi merangkak seperti di usia 2 tahun, dan mereka telah bisa berjalan tanpa perlu lagi mengamati kaki mereka atau menyeimbangkan dengan tangan mereka. Terkadang mereka jatuh di permukaan, tapi hal tersebut tidak membuatnya terlalu sakit. Keseimbangan

dalam usia tiga tahun sudah cukup baik, sehingga mereka bisa berjalan seperti orang dewasa.

Usia empat tahun merupakan usia penuh kegembiraan dan ekspansif bagi anak. dalam usia ini mereka dapat mengontrol tubuh mereka dan bersenang-senang. Anak usia empat tahun bisa bisa berjalan dengan mantap dalam banyak cara , maju, mundur, ke samping, atau berjalan bersama. Mereka bisa berjalan mengitari garis melingkar untuk pertama kalinya, tanpa kehilangan keseimbangan.

2) Berlari

Anak-anak seperti tidak ada lelahnya. Berlari kesana kemari dengan penuh kesenangan dan kegembiraan. Anak usia tiga tahun dapat berlari lebih baik daripada usia sebelumnya. Kaki mereka sekarang lebih panjang dan lebih terkoordinasi dalam gerakan mereka. Namun demikian, anak-anak usia tiga tahun belum dapat mengontrol sepenuhnya kemampuan ini. Dalam usia empat tahun anak sudah menjadi pelari yang baik. Gerakan mereka kuat, efisien, dan cepat. Mereka bisa memulai dan berhenti tanpa kesulitan, dan mereka ingin menjangkau yang lebih luas lagi. Dalam usia ini orangtua dan guru harus memberikan kesempatan ruang dan waktu bagi anak untuk berlari.

Anak usia lima tahun mengalami lonjakan yang tinggi terutama dalam pertumbuhan kaki mereka. Mereka merupakan pelari yang lebih matang daripada anak usia empat tahun. Kecepatan dan kontrol mereka meningkat dan mereka jarang jatuh di permukaan yang tidak rata seperti halnya anak usia empat tahun. Dalam usia 5 tahun, banyak anak menyukai permainan

yang menguji kemampuan mereka. Tak jarang lomba lari dengan teman sebayanya menjadi permainan yang menyenangkan bagi anak usia lima tahun yang terkadang dilakukan berulang-ulang.

3) Melompat

Beaty mengungkapkan melompat merupakan tindakan menjauhi bumi dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan dua kaki. Kemampuan melompat mempunyai tiga bagian yaitu : menjauhi bumi, terbang, dan mendarat. Yang harus diperhatikan, untuk kegiatan melompat sebaiknya dilakukan di tempat yang aman, tidak dekat dengan benda-benda yang berbahaya seperti batu, bangunan, dan lainnya untuk meminimalisir hal yang tidak diinginkan.

Beberapa anak menjadi pelompat yang handal di usia tiga tahun, namun beberapa anak tidak dapat melakukannya, yang sebaiknya tidak boleh dipaksakan. Anak usia tiga tahun bagaimanapun juga mempunyai kaki yang semakin panjang dan sudah terkoordinasi. Jika mereka tidak terlalu berat (kegemukan), kebanyakan sudah dapat melompat dengan beberapa dorongan dan latihan. Anak usia empat tahun lebih terampil melompat. Pada usia ini kebanyakan anak bisa melakukan berbagai lompatan, seperti melewati benda yang ada di sekitarnya. Pada usia lima tahun, seperti yang anda duga anak bisa melompat lebih tinggi dan jauh jika mereka telah berlatih.

4) Meloncat

Menurut Beaty, meloncat merupakan kemampuan “melambung” motorik kasar dimana seorang anak melompat menjauhi lantai dengan satu

kaki dan mendarat dengan kaki yang sama. Apabila melompat menggunakan dua kaki secara bersamaan, maka meloncat menggunakan kaki yang bergantian saat menjauhi bumi dan mendarat. Dalam kegiatan meloncat, anak membutuhkan kemampuan menyeimbangkan sebelum mereka dapat melakukannya dengan baik. Mereka juga membutuhkan kaki yang panjang dan kuat untuk melompat pertama kalinya. Hal ini artinya, tidak semua anak-anak bisa melakukan kegiatan meloncat dalam usia tiga tahun, dan mungkin sampai usia 3,5 tahun. Kenyataannya, hemat beatty melocat bagi kebanyakan anak belum berkembang dengan baik sebelum mereka memasuki usia 4 tahun.

5) Mendaki atau memanjat

Mendaki melibatkan penggunaan lengan dan kaki. Banyak anak usia 3 atau 4 tahun suka mendaki berbagai benda seperti : tangga, tiang, perosotan, dan sebagainya. Untuk mendaki atau memanjat dibutuhkan keberanian , kekuatan, serta koordinasi yang baik untuk memanjat dengan sukses. Sebenarnya, banyak anak-anak yang menguasai kemampuan ini jika memang ia diberi kesempatan oleh orangtua atau guru. Namun demikian, kita sebagai orangtua sebaiknya mempertimbangkan faktor keselamatan anak. Karena jatuh merupakan perhatian yang utama dalam memanjat. Oleh karena itu, pastikan permukaan lantai atau tanah haruslah aman dan mengurangi rasa sakit ketika anak terjatuh. Tidak semua anak mencoba dan menyukai mendaki. Oleh karenanya, jangan paksa anak untuk melakukan sesuatu yang ia tidak mau. Namun demikian, kita dapat mendorong mereka untuk membantu anak-anak

yang lain yang ingin memanjat. Yang harus dipahami, tidak semua anak menguasai kemampuan memanjat yang tentu saja hal ini dapat dimaklumi.

6) Melempar, menangkap, dan menendang bola

Melempar dan menangkap merupakan dua kemampuan motorik kasar tubuh bagian atas yang sangat penting. Melempar muncul terlebih dahulu, sebelum anak bisa menangkap. Ada beberapa cara untuk melempar seperti mengayun ke atas, mengayun ke bawah, melempar dari samping, baik dilakukan oleh satu tangan ataupun dua tangan.

Menangkap bola lebih sulit daripada melempar, maka hal ini berkembang belakangan setelah anak mampu melempar dengan baik. Menangkap terlihat sulit bagi anak karena selain harus mempunyai kematangan tubuh bagian atas, anak-anak juga membutuhkan koordinasi mata dan tangan untuk melacak bola yang dilemparkan dan menangkapnya dengan tangan mereka.

Selain melempar dan menangkap bola, kegiatannya lainnya yang berhubungan dengan “bola” adalah menendang bola. Pada awalnya, menendang sebuah bola dengan tungkai dan kaki tidak semudah kelihatannya. Hal ini karena anak-anak membutuhkan kemampuan dalam menyeimbangkan dan koordinasi mata dan kaki untuk menendang bola. Aktivitas melempar, menangkap, dan menendang bola biasanya menjadi satu kesatuan apabila beberapa anak bermain dengan bola di halaman rumah.

Namun pada penelitian ini, peneliti fokuskan pada tiga kemampuan motorik kasar saja, yaitu kemampuan berlari, melompat dan meloncat. Hal ini

tentu saja disesuaikan dengan jenis atau media permainan yang digunakan. Pada penelitian ini jenis media permainan yang digunakan adalah Ular Tangga Edukasi, yang menuntut anak bermain sambil berlari, melompat dan meloncat.

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Dita Purbo Anggraini, (2018), Dengan judul Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Ular Tangga Kreatif Pada Anak Kelompok B PAUD PKK Plosorejo Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam tiga siklus, hasil yang diperoleh adalah kemampuan motorik kasar anak meningkat. Terjadi peningkatan siklus I, siklus II dan siklus III sehingga penelitian dihentikan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan motorik kasar anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu menggunakan media permainan ular tangga edukasi.
- 2) Khotimah, Ari Khusnul. 2020. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui *Challenge Board Game* Di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitiannya menggunakan metode eksperimen serta bentuk desain eksperimen yang peneliti gunakan yaitu *one group pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik TK B pada

anak usia 5-6 tahun di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang yang berjumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian menggunakan skala peningkatan kemampuan motorik kasar dilakukan uji coba sehingga dapat digunakan dalam penelitian. Teknis analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis deskriptif dan uji hipotesis melalui uji paired sample t-test dan teknik persentase. Semua penghitungan dilakukan dengan menggunakan SPSS IBM 24. Berdasarkan perhitungan statistik menggunakan paired sample t-test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($17.486 > 2.045$) dan $p\ value < 0.05$ ($0.000 < 0.05$), maka H_1 diterima. Perhitungan dengan teknik persentase kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun mengalami kenaikan sebesar 15.74% antara pretest dan posttest. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setelah diberikan perlakuan melalui *challenge board game*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu menggunakan media permainan ular tangga edukasi.

- 3) Sunarni, dkk, 2016, Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Ngabang. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan melalui permainan tradisional. Hasil analisa data menunjukkan bahwa

tingkat persentase aktivitas peningkatan kemampuan anak melakukan permainan fisik dengan aturan sebesar 74% dan menunjukkan kriteria baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya akan lakukan yaitu dengan menggunakan media permainan ular tangga edukasi.

C. Kerangka Pemikiran

Melalui bermain, terutama bermain aktif, aspek perkembangan fisik terutama motorik kasar akan lebih optimal, seperti anak berlari, melompat, meloncat dan lain-lain. Papalia (2008), berpendapat bahwa anak-anak prasekolah membuat kemajuan besar dalam keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) seperti berlari, melompat, yang melibatkan penggunaan otot besar, perkembangan daerah sensoris dan motor pada konteks memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara apa yang diinginkan oleh anak dan apa yang dapat dilakukannya. Tulang semakin besar, memungkinkan mereka untuk berlari, melompat, dan memanjat lebih cepat, lebih jauh dan lebih baik.

Sementara itu, menurut Martuti (2008) Dalam melakukan kegiatan bermain anak memerlukan alat bermain. Saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi dan kreativitas.

Berdasarkan uraian di atas, maka dengan diterapkannya media permainan ular tangga edukasi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan

kemampuan motorik kasar. Secara sistematis, kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Grafik 2.1.
Diagram Alur Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan Kerangka Penelitian yang diuraikan di atas, maka hipotesis penelitiannya adalah: Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 tahun dapat ditingkatkan melalui Media Permainan Ular Tangga Edukasi Di Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu rancangan penelitian yang dirancang khusus untuk meningkatkan kualitas praktek pembelajaran di kelas. Guru yang melakukan penelitian tindakan kelas berperan ganda, yaitu sebagai guru dan sebagai peneliti (Latief, 2010). Menurut McNiff dalam Arikunto (2008) memandang bahwa PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik terhadap kurikulum pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya.

Menurut Kunandar (2011) Penelitian Tindakan Kelas termasuk penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bisa saja kuantitatif, dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata, peneliti merupakan instrument pertama dalam pengumpulan data, proses sama pentingnya dengan produk. Secara garis besar dalam penelitian ini menggunakan dua siklus. Apabila permasalahan belum terselesaikan maka akan dilanjutkan dengan siklus selanjutnya.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Harapan Tambang, yang beralamat di Desa Tambang, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan selama 2 bulan yaitu pada bulan Mei dengan bulan Juni 2021. Penelitian ini direncanakan akan dilakukan dalam 2 setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan, pada pertemuan ketiga akan dilakukan refleksi untuk perbaikan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus kedua.

B. Subyek Penelitian

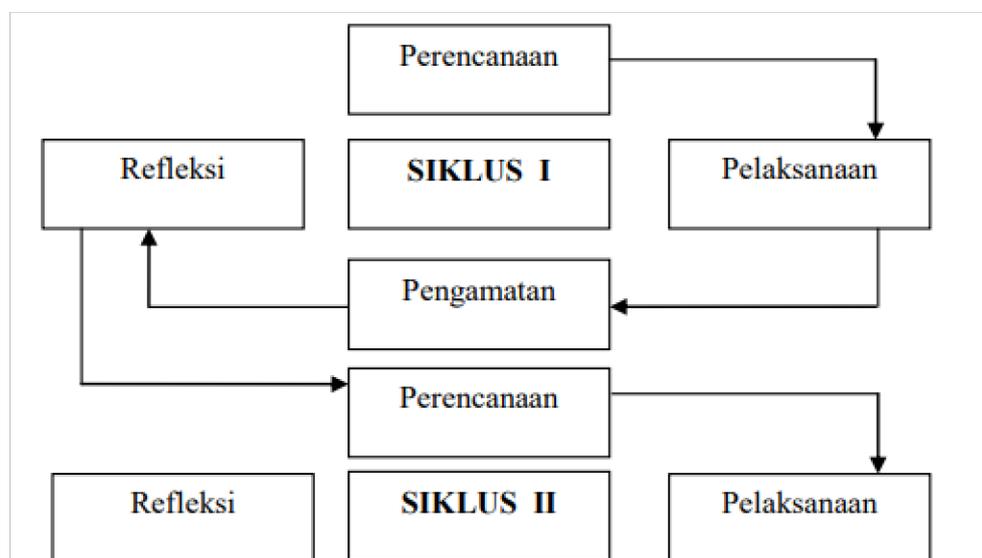
Penelitian ini dilakukan di kelompok A TK Tunas Harapan Tambang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik TK Tunas Harapan Tambang tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 15 peserta didik terdiri dari 6 orang siswa perempuan dan 9 orang siswa laki-laki. Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti dibantu oleh Ibu Wahyu Jumiarti, S.Pd selaku guru kelas Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang. Objek penelitian yaitu Peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui media permainan ular tangga edukasi di Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang.

C. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan Penelitian tindakan kelas (PTK), yang dikemukakan oleh Zetty Azizaton (2017). Penelitian yang mengombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

D. Prosedur Penelitian

Rancangan siklus penelitian yang dikembangkan oleh Arikunto dkk (dalam Suharmini, 2006). Bahwa rancangan PTK terdiri dari empat komponen pokok yang menunjukkan langkah dalam siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut uraian rancangan siklus penelitian tersebut, sebagai berikut:



Grafik 3.1: Siklus PTK Model Kemmis dan MC Taggart (Arikunto, 2009)

Proses penelitian direncanakan berlangsung dalam dua siklus apabila adanya perkembangan dalam kemampuan motorik kasar anak yang terdiri dari empat langkah, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan dalam penelitian ini adalah mempersiapkan segala sesuatu peralatan dan program pembelajaran yang dibutuhkan dalam penelitian untuk mencapai tujuan yang diinginkan yaitu mencapai perbaikan dalam proses pembelajaran menggunakan media Permainan ular tangga untuk

mengembangkan kemampuan motorik anak usia 4-5 Tahun. Mempersiapkan peralatan dalam penelitian ini adalah mempersiapkan media Permainan ular tangga yang disesuaikan dengan tema pembelajaran pada hari kegiatan penelitian, mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH), dan mempersiapkan lembar observasi dan lembar percakapan.

Pada tahapan ini, perencanaan yang di lakukan menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan di lakukan. Kegiatan perencanaan ini mencakup: a) Identifikasi masalah b) Analisis penyebab adanya masalah c) Pengembangan bentuk tindakan (aksi) sebagai pemecahan masalah (Susilo, 2007)

Ada beberapa hal yang dipersiapkan sebelum melakukan penelitian ini, diantaranya:

- 1) Rencana pelaksanaan mingguan
 - 2) Rencana pelaksanaan pembelajaran harian dengan tema pekerjaan, sub tema macam-macam pekerjaan.
 - 3) Merancang pembelajaran yang menarik sesuai dengan bahasan yang ingin dicapai.
 - 4) Menyiapkan media permainan ular tangga sebagai bahan untuk peningkatan kemampuan motorik kasar anak.
 - 5) Menyiapkan lembar observasi guru mengajar dan lembar observasi kemampuan motorik kasar anak.
2. Pelaksanaan (Acting)

Proses pembelajaran menggunakan Permainan ular tangga yang dilakukan dalam penelitian adalah:

1. Kegiatan awal, terdiri dari: Kegiatan pembuka kelas diawali dengan anak-anak berbaris didepan kelas dengan rapi, kemudian melakukan senam bersama, setelah itu membaca surat-surat pendek bersama-sama. Lalu anak-anak masuk secara bergantian dan salam kepada guru. Didalam kelas anak-anak duduk dikursi dan sebelum belajar guru menanyakan kabar anak-anak dan membaca do'a sebelum belajar, membaca do'a-do'a, dan bernyanyi sesuai tema. Selanjutnya absen dan guru mengenalkan hari, tanggal, bulan dan tahun. Selanjutnya guru memperkenalkan materi dan menyampaikan tema hari ini sambil mengajak anak berdiskusi tema yang akan dilakukan.
2. Kegiatan inti, terdiri dari: Kegiatan inti, peneliti memotivasi anak, memfasilitasi, bermain ular tangga bersama-sama secara bergantian, mengkoordinasi, mengobservasi, dan mengevaluasi anak dalam melakukan kegiatan belajar dan bermain dalam mengasah kemampuan motorik kasar anak diantaranya bermain ular tangga edukasi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dikotak papan ular tangga.
3. Kegiatan penutup, terdiri dari: Kegiatan penutup, guru mengajak anak-anak duduk di lantai dengan duduk rapi, dengan melakukan tepuk anak sholeh, melompat dan menanyakan perasaan dan pengalaman anak selama melakukan kegiatan hari ini. Guru membuka sesi pertanyaan tentang pelajaran apa saja yang sudah dilakukan, guna untuk

mengevaluasi sejauh mana pembelajaran yang dicapai anak. Selanjutnya pesan-pesan saat sampai dirumah, berdo'a, salam dan pulang.

3. Pengamatan (observing)

Pengamatan pada penelitian ini adalah mengamati segala proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Baik peristiwa atau kejadian-kejadian yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung. Bagaimana respon, sikap dan perilaku anak saat kegiatan pembelajaran menggunakan Permainan ular tangga, bagaimana keterampilan peneliti dalam menyampaikan materi menggunakan Permainan ular tangga. Pengamatan dilakukan oleh tim kolaborator yang terdiri dari dua orang guru yaitu wali kelas dan guru pedamping Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang, dan dua teman sejawat.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi untuk melihat seberapa banyak anak termotivasi dalam mengikuti kegiatan peningkatan kemampuan motorik kasar dengan indikator yang telah diamati sebagai berikut:

- 1) Dapat menyimak materi pembahasan tema pekerjaan dengan baik.
- 2) Mampu mengikuti permainan dengan baik sesuai dengan RPPH.
- 3) Mampu menjawab pertanyaan yang telah disiapkan di kotak permainan ular tangga dengan benar.

4. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi dilakukan untuk merenungkan kembali serta melakukan tinjauan ulang terhadap keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada proses

pembelajaran yang telah berlangsung. Apabila pada siklus I masih ada kekurangan atau kejanggalan dalam pelaksanaan pembelajaran, maka perlu dilanjutkan untuk perbaikan pada siklus II. Jika analisis menunjukkan peningkatan, maka siklus dapat di hentikan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara untuk mendapatkan hasil penelitian yang objektif dan valid dari tindakan penelitian yang telah dilakukan. Teknik yang digunakan adalah observasi dan percakapan.

1. Observasi

Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada objek penelitian. Pada penelitian ini melibatkan 2 observer, antara lain guru dan peneliti. Proses observasi dilakukan dengan mengacu pada pedoman observasi yang telah disusun. Aktivitas dan perhatian siswa diamati untuk mendapatkan data kualitatif yaitu mengenai seberapa besar proses pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan media gambar dapat mempengaruhi aktifitas siswa dan apakah kegiatan yang dilakukan guru telah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

2. Wawancara

Dalam penelitian ini digunakan jenis wawancara bebas terpimpin yaitu saat mewawancara hanya berpedoman pada garis besar tentang halhal yang akan ditanyakan. Hasil dari wawancara adalah untuk mengetahui informasi mengenai

media yang digunakan guru, hasil belajar siswa, kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran.

3. Dokumen Analisis

Teknik dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data-data yang tidak biasa didapatkan dengan teknik wawancara maupun teknik observasi. Teknik dokumentasi yang diperoleh adalah foto, gambar, bagan, struktur dan catatan – catatan yang diperoleh dari subjek peneliti. Menurut Moleong (2017: 105) dokumen dapat digunakan sebagai sumber data dan dapat dimanfaatkan sebagai pembuktian, menafsirkan dan memaknai suatu peristiwa. Dokumentasi penulis lakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari RPP guru, visi dan misi, proses pembelajaran yang dilakukan guru, keadaan peserta didik, sarana dan prasana yang ada di Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument penelitian Iskandar (2010) menyatakan instrument penilaian digunakan untuk mendapatkan data penelitian dengan tingkat ketercakupan data sesuai dengan fokus penelitian, baik itu penelitian kualitatif maupun kuantitatif. Alat yang dapat digunakan untuk pengumpulan data dalam Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar anak usia 4-5 Tahun pada penelitian ini yaitu lembar observasi. Berikut lembar observasi yang dipakai untuk mengukur tingkat kemampuan motorik kasar anak pada kelompok A TK Tunas Harapan Tambang melalui media permainan ular tangga edukasi.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar
Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tunas Harapan Tambang

Aspek Perkembangan	Standar Perkembangan	Perkembangan dasar	Indikator
Motorik Kasar	Anak mampu melakukan gerakan gerak tubuh fisik secara terkoordinasi, untuk kelenturan sebagai keseimbangan dan kelincahan.	Dapat melakukan gerak dasar berpindah tempat sederhana (motorik kasar).	-Melompat ke berbagai arah dengan satu kaki atau dua kaki. -Meloncat dari ketinggian 30-40 cm. -Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh.

Tabel 3.2
Lembar Pengamatan Akrivitas Guru

No	Aktivitas Yang Diamati	Jawaban			
		BS	B	C	K
	<p style="text-align: center;">A. KEGIATAN AWAL</p> 1. Penerapan SOP pembukaan 2. Mengucapkan salam/menanyakan kabar anak 3. Berdiskusi tentang materi pelajaran hari ini 4. Guru menyampaikan informasi tentang media pembelajaran yang digunakan 5. Memulai pembelajaran dengan membaca do'a-do'a, surat pendek, dan bernyanyi				
	<p style="text-align: center;">B. KEGIATAN INTI</p> 1. Guru memberikan informasi tentang tata cara/aturan penggunaan media permainan ular tangga edukasi 2. Guru meminta anak untuk melemparkan dadu ke lantai 3. Guru meminta anak untuk menghitung ada berapa titik yang ada pada dadu itu 4. Guru meminta anak melompat pada permainan ular tangga edukasi dengan menggunakan satu kaki dengan seimbang 5. Guru meminta anak untuk menjawab pertanyaan yang ada pada permainan ular tangga edukasi 6. Guru memberikan penjelasan atas jawaban dari setiap kartu yang dimiliki anak				
	<p style="text-align: center;">C. RECALLING</p> 1. Guru meminta anak untuk merapikan kembali alat-alat yang telah digunakan				

	2. Guru berdiskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan 3. Guru memberikan reward/bintang sebagai penguatan pengetahuan yang didaapat anak				
	D. PENUTUP 1. Guru menanyakan kembali perasaan anak selama kegiatan hari ini 2. Guru berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini 3. Guru bercerita pendek yang berisikan pesan-pesan 4. Guru menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Penerapan SOP penutup, berdo'a sebelum pulang dan mengucapkan salam				
	Jumlah				
	Skor Total				

Keterangan:

BS : Baik sekaali, guru diberi skor 4 apabila guru mampu melakukan aktivitas sesuai dengan indikator yang diamati.

B : Baik, guru diberi skor 3 apabila guru mampu melakukan aktivitas sesuai dengan indikator yang diamati.

C : Cukup, guru diberi skor 2 apabila guru mulai melakukan aktivitas sesuai dengan indikator yang diamati.

K : Kurang, guru diberi skor 1 apabila guru belum mampu melakukan aktivitas sesuai dengan indikator yang diamati.

Tabel 3.3
Rublik Penilaian Kemampuan Motorik Kasar

Indikator	Deskripsi	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BS H	BSB
Melompat	Anak mampu melompat ke berbagai arah dengan satu kaki atau dua kaki dengan baik dan benar.				
	Anak mampu melompat ke berbagai arah dengan satu kaki atau dua kaki.				

	Anak kurang mampu melompat ke berbagai arah dengan satu kaki atau dua kaki.				
	Anak tidak mampu melompat ke berbagai arah dengan satu kaki atau dua kaki.				
Meloncat	Anak mampu meloncat dari ketinggian 30-40 cm dengan keseimbangan yang baik.				
	Anak mampu meloncat dari ketinggian 30-40 cm dengan seimbang.				
	Anak kurang mampu meloncat dari ketinggian 30-40 cm dengan seimbang.				
	Anak tidak mampu meloncat dari ketinggian 30-40 cm dengan seimbang.				
Berlari	Anak mampu berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh dengan benar.				
	Anak mampu berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh.				
	Anak kurang mampu berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh.				
	Anak tidak mampu berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh.				
Jumlah					
Rata-rata					
Kriteria					

Keterangan:

BB : Belum berkembang, maksudnya anak belum memperlihatkan perkembangan sesuai dengan indikator.

MB : Mulai berkembang, maksudnya anak sudah mulai memperlihatkan perkembangan sesuai dengan indikator.

BSH : Berkembang sesuai harapan, maksudnya anak sudah memperlihatkan perkembangan sesuai dengan indikator.

BSB : Berkembang sangat baik, maksudnya anak didik sudah memperlihatkan perkembangan sesuai dengan indikator secara keseluruhan.

Berdasarkan kriteria penilaian di atas diperoleh:

1. Nilai tertinggi adalah 4
2. Nilai terendah adalah 1

Kriteria Penilaian:

BB (Belum Berkembang) : Diberi skor 1, apabila anak belum mau melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru. (dengan nilai persentase 0% - 40%).

MB (Mulai Berkembang) : Diberi skor 2, apabila anak mau melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru akan tetapi anak belum melakukan kegiatan dengan benar. (dengan nilai persentase 41% - 55%).

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Diberi skor 3, apabila anak telah mampu melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru dengan benar. (dengan nilai persentase 56% - 75%).

BSB (Berkembang Sangat Baik) : Diberikan skor 4, apabila anak melakukan semua kegiatan yang diberikan oleh guru secara keseluruhan dengan benar. (dengan nilai persentase 76% - 100%).

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data-data tersebut selanjutnya dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan tentang keterampilan motorik kasar reseptif anak yang terjadi setelah dilaksanakan penelitian tentang penerapan media Permainan

ular tangga. Untuk mengukur kriteria keberhasilan dan respon anak, penulis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Dimana:

P= angka persentase

F= frekuensi anak/jumlah anak yang peningkatan kemampuan motoric kasarnya baik/cukup/kurang

N= jumlah nilai anak keseluruhan

Setelah data diolah, selanjutnya dianalisis sesuai dengan kriteria yang termuat pada table 3.4 berikut:

Tabel 3.4
Interval Keterangan Aktivitas Guru

No	Interval	Kategori
1.	81-100%	Baik
2.	61-80%	Cukup Baik
3.	41-60%	Kurang Baik
4.	0-40%	Tidak Baik

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pratindakan

Sebelum menerapkan Media Permainan Ular Tangga Edukasi pada Anak Usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang, maka peneliti terlebih dahulu melakukan observasi sebelum tindakan, dan melakukan penilaian terhadap kemampuan motorik kasar anak Usia 4-5 Tahun. Adapun hasil observasi terhadap sebagai berikut:

- 1) Kemampuan motorik kasarnya seperti melompat keberbagai arah, berlari sambil melompat tanpa jatuh. Anak masih ragu-ragu saat melakukan gerakan melompat, kelincahan anak dalam melakukan gerakan melompat belum optimal, anak kurang antusias ketika melakukan kegiatan.
- 2) Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 di TK Tunas Harapan Tambang, maka dapat dilihat bahwa masih banyak anak yang masuk pada kategori belum berkembang.
- 3) Kemampuan motorik kasar anak masih terbatas, dan upaya pemberiannya kurang terprogram.
- 4) Kurangnya kesadaran akan pentingnya pengembangan motorik kasar pada diri anak, sehingga anak didik menjalankannya kurang sungguh-sungguh.
- 5) Tingkat motivasi anak saat ini, masih banyak yang malas untuk melakukan kegiatan-kegiatan dalam upaya mengembangkan kemampuan motorik kasarnya, terutama kegiatan dalam permainan kreatif.

- 6) Kurangnya kesempatan anak dalam mencoba melakukan permainan kreatif. Selain itu guru dalam memotivasi anak masih kurang.

Melihat permasalahan perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang, maka akan berdampak pada hasil penilaian terhadap motorik kasar anak. Adapun hasil penilaian kemampuan motorik kasar anak adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun
(Pratindakan)

No	Nama	Indikator			Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria Penilaian
		Melompat	Meloncat	Berlari				
1	AA	1	1	1	3	12	25%	BB
2	AB	1	1	1	3	12	25%	BB
3	AF	1	1	1	3	12	25%	BB
4	AL	2	1	1	4	12	33.3%	BB
5	AND	1	1	3	5	12	41.7%	MB
6	AQ	1	2	1	4	12	33.3%	BB
7	ARK	2	1	2	5	12	41.7%	MB
8	AU	2	1	1	4	12	33.3%	BB
9	AZ	3	2	3	8	12	66.7%	BSH
10	BQ	1	1	1	3	12	25%	BB
11	D	1	1	1	3	12	25%	BB
12	DI	2	3	3	8	12	66.7%	BSH
13	JL	1	1	1	3	12	25%	BB
14	PL	2	2	1	5	12	41.7%	MB
15	ZH	2	1	3	6	12	50%	MB
Skor		23	20	24	67			
Rata-Rata		1.5	1.3	1.6	4.5			
Skor Maks.		60	60	60	180			
Persentase		38.33	33.33	40.00	37.22			
Kategori		BB	BB	BB	BB			

Keterangan:

- Skor 1, artinya anak belum mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dengan kriteria **Belum Berkembang (BB)**

2. Skor 2, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar tapi masih ada kekurangan dengan kriteria **Mulai Berkembang (MB)**
3. Skor 3, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dengan kriteria **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**
4. Skor 4, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dan anak melakukannya secara konsisten dengan kriteria **Berkembang Sangat Baik (BSB)**

Dari tabel hasil observasi tindakan siklus I pertemuan 1 diperoleh rata-rata %, dengan rincian sebagai berikut:

1. Pada indikator 1 yaitu kemampuan melompat, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 1 adalah sebanyak 8 orang, skor 2 enam orang, dan skor 3 satu orang anak. Sedangkan pada indikator pertama tidak ditemukan anak yang mendapatkan skor 4.
2. Pada indikator 2 yaitu kemampuan meloncat, maka ditemukan sebanyak 11 orang anak memperoleh skor 1, 3 orang anak memperoleh skor 2 dan 1 orang anak memperoleh skor 3. Sedangkan pada indikator kedua tidak ditemukan anak yang mendapatkan skor 4
3. Pada indikator 3 yaitu kemampuan berlari, maka ditemukan sebanyak 10 orang anak memperoleh skor 1, 1 orang anak memperoleh skor 2 dan 4 orang anak memperoleh skor 3

Dengan melihat data tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan mengenai pelaksanaan proses pembelajaran yang ada di TK Tunas Harapan Tambang, sehingga mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dari

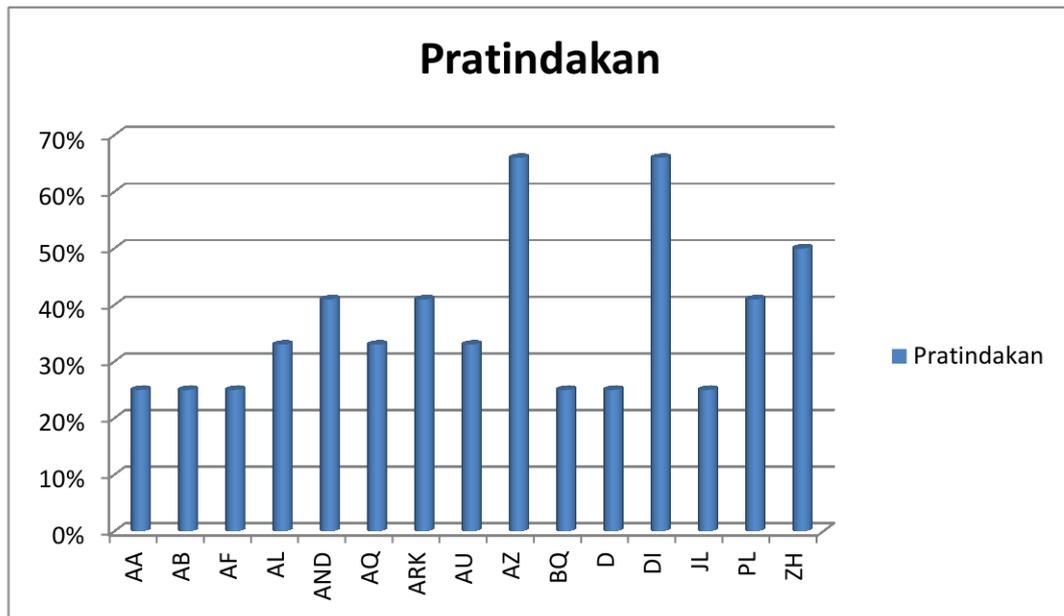
keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa hanya 2 orang saja yang masuk pada kategori berkembang sesuai dengan harapan. Selain itu, dari keseluruhan penilaian, maka kemampuan motorik kasar anak masih berada pada 37% atau termasuk kategori belum berkembang. Hasil observasi mengenai Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, pada pratindakan disajikan dalam table berikut ini:

Tabel 4.2
Kategori Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun (Pratindakan)

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	BSB	75%-100%	0	0.0%
2	BSH	56%-75%	2	13.3%
3	MB	41%-55%	4	26.7%
4	BB	≤40%	9	60.0%
Jumlah			15	100.0%

Berdasarkan table 4.2, maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada pra tindakan tidaklah sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan tidak ada anak yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Adapun jumlah anak yang mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 orang, yaitu: AZ dengan skor factual 8 atau 66.7%, dan DI dengan skor factual 8 atau 66.7%. sementara itu, anak yang mendapat kriteria masih berkembang (MB) adalah sebanyak 4 orang yaitu, AND dengan skor factual 5 atau 41.7% , ARK dengan skor factual 5 atau 41.7%, PL dengan skor factual 5 atau 41.75 dan ZH dengan skor factual 6 atau 50%. Sementara itu, anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang adalah sebanyak 9 orang, yaitu: AA dengan skor factual 3 atau 25%, AB dengan skor factual 3 atau 25%, AF dengan skor factual 3 atau 25%, AL dengan skor factual 4 atau 33.3%, AQ dengan skor factual 4 atau 33.3%, AU dengan skor factual 4 atau 33.3%, BQ dengan skor

factual 3 atau 25%, D dengan skor factual 3 atau 25%, dan JL dengan skor factual 3 atau 25%. Data ketuntasan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang (Pratindakan) dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 4.1
Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun (Pratindakan)

Berdasarkan pada hasil observasi awal, maka ditemukan bahwa anak yang memenuhi kriteria BSH adalah sebanyak 2 orang atau 13.3%, sedangkan anak yang mendapatkan nilai MB adalah sebanyak 4 orang atau 26.7%, dan anak yang mendapatkan nilai BB adalah sebanyak 9 orang anak atau 60%. Total penilaian hanya mencapai 37.2%. Dari keseluruhan anak yang termasuk pada kategori belum berkembang (BB). Untuk mengatasi masalah yang dialami di atas dan menjadi penyebab dari rendahnya kemampuan motorik kasar, selanjutnya peneliti menyusun rencana tindakan dengan menggunakan media ular tangga edukasi yang nantinya dapat melibatkan anak usia 4-5 tahun, secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, diharapkan meningkatkan kemampuan motorik kasar

. Deskripsi Hasil Tindakan Setiap Siklus

Penelitian tindakan kelas ini terbagi menjadi 2 (dua) siklus, pada setiap siklusnya berlangsung selama tiga kali pertemuan. Adapun penjabaran setiap siklusnya yaitu sebagai berikut:

1. Siklus Pertama (I)

Tindakan tahap siklus I ini dilaksanakan 3 kali pertemuan pada tanggal 7-9 Juni 2021. Pada siklus pertama, maka peneliti akan melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas tersebut ke dalam beberapa tahapan, yaitu:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti telah mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian, yaitu berupa perangkat pembelajaran, instrument pengumpulan data. Perangkat pembelajaran tersebut terdiri dari bahan ajar berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja anak, kisi-kisi soal ulangan siklus I. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan dan tes kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, naskah soal, dan alternative jawaban.

Pada siklus pertama, kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pemahaman secara garis besar kepada anak tentang tema pekerjaan. Beberapa bentuk perencanaan yang disiapkan peneliti pada siklus ini adalah sebagai berikut:

1) Menyiapkan materi yang akan disampaikan. 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). 3) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar evaluasi yang digunakan untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. 4) Menyiapkan alat permainan edukatif ular tangga sebagai media

pembelajaran. 5) Menyiapkan lembar pengamatan perilaku anak selama kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus I)

Dalam tahapan ini guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga edukasi serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang telah disusun pada tahap perencanaan siklus I. Pembelajaran pada kali ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pelaksanaan siklus 1 sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan Pertama pada siklus I dilaksanakan pada 7 Juni 2021, dilakukan mulai jam 07.00 – 10.00 WIB. Pada pertemuan ini pembelajaran membahas tentang pekerjaan, dengan sub tema pekerjaan terkait dengan Polisi atau Polwan, dan lokasi beserta peralatan pendukung pekerjaannya. Pada pertemuan pertama ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan beberapa kegiatan, seperti:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal di mulai pada pukul 08.00-08.30 wib. Pada kegiatan awal seperti biasa sebelum memulai pelajaran guru mengucapkan salam, menanyakan keadaan anak, dan Berdoa dengan menggunakan lagu “bila aku berdoa”. Setelah itu guru memberikan sedikit informasi atau penjelasan terkait dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari pada hari ini. Selain itu, guru juga memberikan penjelasan tentang permainan ular tangga dan peraturan permainan. Setelah anak dianggap mendapatkan cukup informasi tentang materi yang dipelajari dan peraturan permainan ular tangga edukasi yang akan dilaksanakan, barulah kemudian guru

mengajak anak untuk mengikuti permainan ular tangga edukasi yang telah disiapkan.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti berlangsung pada pukul 08.30-09.30 wib. Guru membentuk lingkaran disekitaran media ular tangga edukasi yang telah disiapkan. Selanjutnya guru menyuruh anak untuk menyanyikan lagu “Pak Polisi” yang terkait dengan materi pelajaran, setelah itu, guru menyuruh anak untuk sama-sama menghitung kotak, dan mata dadu yang ada di permainan ular tangga edukasi. Langkah selanjutnya adalah guru kembali menjelaskan sedikit tentang tata cara permainan kepada anak.

Ketika anak-anak sudah paham dengan tata cara permainan ular tangga edukasi, maka guru menyuruh anak-anak untuk duduk sembari menunggu giliran untuk melempar dadu. Setiap anak akan diberikan kesempatan yang sama untuk melemparkan dadu. Penentuan anak-anak yang akan melempar dadu ditentukan dari urutan abjad nama anak pada absen. Untuk setiap anak yang telah melempar dadu diarahkan oleh guru ke Kotak yang sesuai dengan nomor dadu. Pada kotak tersebut telah diletakkan kartu yang berisi pertanyaan.

Guru menyuruh anak tersebut untuk membaca dan menjawab setiap pertanyaan yang ada di dalam kartu tersebut. Selain itu, guru juga meminta anak-anak yang lainnya untuk mendengarkan dan berusaha mencari tahu jawaban akan pertanyaan yang ada di kartu tersebut. Hal ini bertujuan, jika anak yang mendapatkan kartu itu tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada, maka guru bisa melemparkannya kepada anak lainnya. Setelah jawaban disampaikan oleh anak-anak, maka guru kembali memberikan sedikit penjelasan kepada anak terkait dengan pertanyaan

dan juga jawaban yang ada di dalam kartu tersebut. Sehingga anak-anak lebih memahami tentang materi yang diajarkan. Kondisi ini akan terus berulang hingga keseluruhan anak dapat menyelesaikan permainan ular tangga tersebut, dan telah mendapatkan kartu pertanyaan serta menjawab pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan.

Ketika memainkan permainan ular tangga edukasi ini, tentu saja memiliki berbagai kendala pada saat pelaksanaan permainan tersebut. Permasalahan utama yang dihadapi pada saat mempraktekkan suatu permainan yang baru bagi seorang anak adalah tingkat pemahaman anak tersebut terhadap prosedur permainan, serta materi yang akan diajarkan. Kondisi ini mengharuskan anak untuk berfikir lebih keras, terutama untuk memahami aturan permainan dan juga mencari jawaban atas pertanyaan yang ada dalam permainan tersebut. Selain itu, masih ada anak-anak yang tidak menuruti keinginan guru, bahkan mengganggu temannya yang sedang duduk di sekitar media ular tangga edukasi.

Kondisi ini menyebabkan guru sedikit kualahan dalam mengontrol kelas, akan tetapi guru berinisiatif apabila anak-anak tidak mematuhi aturan main yang telah disampaikan sebelumnya, maka permainan ini akan dibubarkan. Dengan cara seperti ini, akhirnya anak-anak mau mendengarkan penjelasan guru, dan mengikuti permainan sesuai dengan arahan guru.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup yang berlangsung pada pukul 09.30-10.00 wib. Guru mengajak anak untuk duduk kembali secara lesehan setengah lingkaran dan melanjutkan untuk melakukan percakapan mengenai materi yang telah dipelajari. Selain itu,

guru juga menyuruh anak-anak untuk merapikan setiap peralatan yang digunakan selama permainan, dan meletakkan peralatan tersebut sesuai dengan arahan guru. Setelah semua peralatan terkumpul rapi, maka guru menyampaikan kesimpulan dari pelajaran yang dipelajari, serta menanyakan kepada anak-anak tentang informasi yang didapatkan selama mengikuti permainan tersebut. Selanjutnya guru menanyakan perasaan anak-anak selama mengikuti permainan ular tangga edukasi dan menanyakan tentang hambatan anak-anak mengikuti permainan tersebut.

Sebelum menutup kelas, maka guru memberikan informasi tentang kegiatan dan materi pelajaran yang akan dipelajari esok harinya. Setelah semua informasi sudah disampaikan kepada anak, maka guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama lagu “katakan rukun islam yang pertama” dan lagu “anak PAUD imut-imut” yang diikuti dengan penyemangat dalam pembelajaran Anak Usia 4-5 Tahun yaitu melakukan “tepuk semangat” dan “tepuk anak sholeh”. Selesai bernyanyi, guru mengajak anak untuk membacakan doa penutup majelis dan menunggu jempunan dari orang tua di dalam kelas.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan Ke dua pada siklus I dilaksanakan pada 8 Juni 2021, dilakukan mulai jam 07.00 – 10.00 WIB. Pada pertemuan ini pembelajaran membahas tentang pekerjaan, dengan sub tema pekerjaan terkait dengan Tentara, dan lokasi beserta peralatan pendukung pekerjaannya. Pada pertemuan pertama ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan beberapa kegiatan, seperti:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal di mulai pada pukul 08.00-08.30 wib. Pada kegiatan awal seperti biasa sebelum memulai pelajaran guru mengucapkan salam, menanyakan keadaan anak, dan Berdoa dengan menggunakan lagu “bila aku berdoa”. Setelah itu guru memberikan sedikit informasi atau penjelasan terkait dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari pada hari ini. Selain itu, guru juga memberikan penjelasan tentang permainan ular tangga dan peraturan permainan. Setelah anak dianggap mendapatkan cukup informasi tentang materi yang dipelajari dan peraturan permainan ular tangga edukasi yang akan dilaksanakan, barulah kemudian guru mengajak anak untuk mengikuti permainan ular tangga edukasi yang telah disiapkan.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti berlangsung pada pukul 08.30-09.30 wib. Guru membentuk lingkaran disekitaran media ular tangga edukasi yang telah disiapkan. Selanjutnya guru menyuruh anak untuk menyanyikan lagu “Pak Tentara” yang terkait dengan materi pelajaran, setelah itu, guru menyuruh anak untuk sama-sama menghitung kotak, dan mata dadu yang ada di permainan ular tangga edukasi. Langkah selanjutnya adalah guru kembali menjelaskan sedikit tentang tata cara permainan kepada anak.

Ketika anak-anak sudah paham dengan tata cara permainan ular tangga edukasi, maka guru menyuruh anak-anak untuk duduk sembari menunggu giliran untuk melempar dadu. Setiap anak akan diberikan kesempatan yang sama untuk melemparkan dadu. Penentuan anak-anak yang akan melempar dadu ditentukan dari urutan abjad nama anak pada absen. Untuk setiap anak yang telah melempar

dadu diarahkan oleh guru ke Kotak yang sesuai dengan nomor dadu. Pada kotak tersebut telah diletakkan kartu yang berisi pertanyaan.

Guru menyuruh anak tersebut untuk membaca dan menjawab setiap pertanyaan yang ada di dalam kartu tersebut. Selain itu, guru juga meminta anak-anak yang lainnya untuk mendengarkan dan berusaha mencari tahu jawaban akan pertanyaan yang ada di kartu tersebut. Hal ini bertujuan, jika anak yang mendapatkan kartu itu tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada, maka guru bisa melemparkannya kepada anak lainnya. Setelah jawaban disampaikan oleh anak-anak, maka guru kembali memberikan sedikit penjelasan kepada anak terkait dengan pertanyaan dan juga jawaban yang ada di dalam kartu tersebut. Sehingga anak-anak lebih memahami tentang materi yang diajarkan. Kondisi ini akan terus berulang hingga keseluruhan anak dapat menyelesaikan permainan ular tangga tersebut, dan telah mendapatkan kartu pertanyaan serta menjawab pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan.

Pada pertemuan ke dua ini, maka anak-anak sudah sedikit memahami tentang aturan permainan ular tangga edukasi. Namun tetap saja masih ada anak yang tidak kesabaran menunggu antrian untuk melempar dadu, sehingga terjadi keributan antar anak. Namun hal ini dapat ditengahi oleh guru, dan memberikan arahan kepada anak-anak agar sabar menunggu, dan menasihati anak-anak agar menjadi orang yang sabar.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup yang berlangsung pada pukul 09.30-10.00 wib. Guru mengajak anak untuk duduk kembali secara lesehan setengah lingkaran dan melanjutkan

untuk melakukan percakapan mengenai materi yang telah dipelajari. Selain itu, guru juga menyuruh anak-anak untuk merapikan setiap peralatan yang digunakan selama permainan, dan meletakkan peralatan tersebut sesuai dengan arahan guru. Setelah semua peralatan terkumpul rapi, maka guru menyampaikan kesimpulan dari pelajaran yang dipelajari, serta menanyakan kepada anak-anak tentang informasi yang didapatkan selama mengikuti permainan tersebut. Selanjutnya guru menanyakan perasaan anak-anak selama mengikuti permainan ular tangga edukasi dan menanyakan tentang hambatan anak-anak mengikuti permainan tersebut.

Sebelum menutup kelas, maka guru memberikan informasi tentang kegiatan dan materi pelajaran yang akan dipelajari esok harinya. Setelah semua informasi sudah disampaikan kepada anak, maka guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama lagu “katakan rukun islam yang pertama” dan lagu “anak PAUD imut-imut” yang diikuti dengan penyemangat dalam pembelajaran Anak Usia 4-5 Tahun yaitu melakukan “tepuk semangat” dan “tepuk anak sholeh”. Selesai bernyanyi, guru mengajak anak untuk membacakan doa penutup majelis dan menunggu jempunan dari orang tua di dalam kelas.

3) Pertemuan Ke Tiga

Pertemuan Ke dua pada siklus I dilaksanakan pada 9 Juni 2021, dilakukan mulai jam 07.00 – 10.00 WIB. Pada pertemuan ini pembelajaran membahas tentang pekerjaan, dengan sub tema pekerjaan terkait dengan Petani, dan lokasi beserta peralatan pendukung pekerjaannya. Pada pertemuan pertama ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan beberapa kegiatan, seperti:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal di mulai pada pukul 08.00-08.30 wib. Pada kegiatan awal seperti biasa sebelum memulai pelajaran guru mengucapkan salam, menanyakan keadaan anak, dan Berdoa dengan menggunakan lagu “bila aku berdoa”. Selanjutnya guru menanyakan pelajaran yang telah dipelajari pada hari sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengingatkan kembali anak-anak tentang materi pelajaran yang telah dipelajari. Setelah itu guru memberikan sedikit informasi atau penjelasan terkait dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari pada hari ini. Selain itu, guru juga memberikan penjelasan tentang permainan ular tangga dan peraturan permainan. Setelah anak dianggap mendapatkan cukup informasi tentang materi yang dipelajari dan peraturan permainan ular tangga edukasi yang akan dilaksanakan, barulah kemudian guru mengajak anak untuk mengikuti permainan ular tangga edukasi yang telah disiapkan.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti berlangsung pada pukul 08.30-09.30 wib. Guru membentuk lingkaran disekitaran media ular tangga edukasi yang telah disiapkan. Selanjutnya guru menyuruh anak untuk menyanyikan lagu “Pak Tani” yang terkait dengan materi pelajaran, setelah itu, guru menyuruh anak untuk sama-sama menghitung kotak, dan mata dadu yang ada di permainan ular tangga edukasi. Langkah selanjutnya adalah guru kembali menjelaskan sedikit tentang tata cara permainan kepada anak.

Ketika anak-anak sudah paham dengan tata cara permainan ular tangga edukasi, maka guru menyuruh anak-anak untuk duduk sembari menunggu giliran untuk melempar dadu. Setiap anak akan diberikan kesempatan yang sama untuk

melemparkan dadu. Penentuan anak-anak yang akan melempar dadu ditentukan dari urutan abjad nama anak pada absen. Untuk setiap anak yang telah melempar dadu diarahkan oleh guru ke Kotak yang sesuai dengan nomor dadu. Pada kotak tersebut telah diletakkan kartu yang berisi pertanyaan.

Guru menyuruh anak tersebut untuk membaca dan menjawab setiap pertanyaan yang ada di dalam kartu tersebut. Selain itu, guru juga meminta anak-anak yang lainnya untuk mendengarkan dan berusaha mencari tahu jawaban akan pertanyaan yang ada di kartu tersebut. Hal ini bertujuan, jika anak yang mendapatkan kartu itu tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada, maka guru bisa melemparkannya kepada anak lainnya. Setelah jawaban disampaikan oleh anak-anak, maka guru kembali memberikan sedikit penjelasan kepada anak terkait dengan pertanyaan dan juga jawaban yang ada di dalam kartu tersebut. Sehingga anak-anak lebih memahami tentang materi yang diajarkan. Kondisi ini akan terus berulang hingga keseluruhan anak dapat menyelesaikan permainan ular tangga tersebut, dan telah mendapatkan kartu pertanyaan serta menjawab pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan.

Pada pertemuan ke tiga ini, maka permasalahan yang terjadi adalah kondisi anak yang mengalami kebosanan dengan permainan tersebut. Sehingga mereka sering mengeluh dan menanyakan permainan lainnya. Selain itu, juga ada anak yang enggan untuk melaksanakan permainan tersebut, dan berusaha untuk melakukan aktivitas lainnya di luar kegiatan permainan ular tangga edukasi. Namun pada pertemuan ketiga ini, guru telah menyediakan hadiah-hadiah menarik pada kotak-kotak tertentu, sehingga apabila anak-anak tersebut dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka mereka mendapatkan hadiah. Adapun hadiah yang disediakan

seperti, uang, buku, maupun mainan. Dengan adanya kartu hadiah ini, anak-anak kembali merasa tertarik untuk mengikuti permainan ular tangga edukasi.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup yang berlangsung pada pukul 09.30-10.00 wib. Guru mengajak anak untuk duduk kembali secara lesehan setengah lingkaran dan melanjutkan untuk melakukan percakapan mengenai materi yang telah dipelajari. Selain itu, guru juga menyuruh anak-anak untuk merapikan setiap peralatan yang digunakan selama permainan, dan meletakkan peralatan tersebut sesuai dengan arahan guru. Setelah semua peralatan terkumpul rapi, maka guru menyampaikan kesimpulan dari pelajaran yang dipelajari, serta menanyakan kepada anak-anak tentang informasi yang didapatkan selama mengikuti permainan tersebut. Selanjutnya guru menanyakan perasaan anak-anak selama mengikuti permainan ular tangga edukasi dan menanyakan tentang hambatan anak-anak mengikuti permainan tersebut.

Sebelum menutup kelas, maka guru memberikan informasi tentang kegiatan dan materi pelajaran yang akan dipelajari esok harinya. Setelah semua informasi sudah disampaikan kepada anak, maka guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama lagu “katakan rukun islam yang pertama” dan lagu “anak PAUD imut-imut” yang diikuti dengan penyemangat dalam pembelajaran Anak Usia 4-5 Tahun yaitu melakukan “tepuk semangat” dan “tepuk anak sholeh”. Selesai bernyanyi, guru mengajak anak untuk membacakan doa penutup majelis dan menunggu jempitan dari orang tua di dalam kelas.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan (*Observing*) dilakukan terhadap aktivitas guru, serta penilaian terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Adapun hasil pengamatan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun.

Pada kegiatan observasi peneliti meneliti bagaimana penerapan atau pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga edukasi pada Anak Usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi terhadap kemampuan motorik kasar anak Usia 4-5 Tahun. Berdasarkan pada hasil observasi, maka dapat dilihat kemampuan motorik kasar anak adalah sebagai berikut:

a) Pertemuan Pertama Siklus I

Kemampuan motorik anak dengan menggunakan media ular tangga edukasi pada pertemuan pertama siklus I ini dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Kemampuan Kemampuan Motorik kasar Anak Usia 4-5 Tahun pada Pertemuan Pertama Siklus I

No	Nama	Indikator			Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria Penilaian
		Melompat	Meloncat	Berlari				
1	AA	1	1	1	6	12	25%	MB
2	AB	1	2	2	7	12	41.7%	BSH
3	AF	1	1	1	4	12	25%	BB
4	AL	1	2	3	8	12	50%	BSH
5	AND	3	4	2	9	12	75%	BSH
6	AQ	2	3	3	9	12	66%	BSH
7	ARK	2	2	1	6	12	41.7%	MB
8	AU	2	2	2	6	12	50%	MB
9	AZ	4	3	2	11	12	75%	BSB
10	BQ	2	2	2	5	12	50%	MB
11	D	4	2	4	10	12	83.3%	BSB
12	DI	4	4	2	10	12	83.3%	BSB

No	Nama	Indikator			Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria Penilaian
		Melompat	Meloncat	Berlari				
13	JL	2	2	2	8	12	50%	BSH
14	PL	2	4	4	10	12	83.3%	BSB
15	ZH	2	4	2	8	12	66.7%	BSH
Skor		33	38	33	104			
Rata-Rata		2.2	2.5	2.2	6.9			
Skor Maks.		60	60	60	180			
Persentase		55%	63.3%	55%	57.7%			
Kategori		BSH	BSH	BSH	BSH			

Keterangan:

- a) Skor 1, artinya anak belum mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dengan kriteria **Belum Berkembang (BB)**
- b) Skor 2, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar tapi masih ada kekurangan dengan kriteria **Mulai Berkembang (MB)**
- c) Skor 3, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dengan kriteria **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**
- d) Skor 4, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dan anak melakukannya secara konsisten dengan kriteria **Berkembang Sangat Baik (BSB)**

Dari tabel hasil observasi tindakan siklus I pertemuan 1 diperoleh rata-rata %, dengan rincian sebagai berikut:

- a) Pada indikator 1 yaitu kemampuan melompat, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 1 adalah sebanyak 4 orang, skor 2 adalah sebanyak 7 orang, dan skor 3 adalah sebanyak 1 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 3 orang.
- b) Pada indikator 2 yaitu kemampuan meloncat, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 1 adalah sebanyak 3 orang, skor 2 adalah sebanyak 6 orang,

dan skor 3 adalah sebanyak 2 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 4 orang

- c) Pada indikator 3 yaitu kemampuan berlari, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 1 adalah sebanyak 3 orang, skor 2 adalah sebanyak 8 orang, dan skor 3 adalah sebanyak 2 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 2 orang

Dengan melihat data tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan mengenai pelaksanaan proses pembelajaran yang ada di TK Tunas Harapan Tambang, sehingga mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa masih ada anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang. Selain itu, dari keseluruhan penilaian, maka kemampuan motorik kasar anak masih berada pada 57.78% atau termasuk kategori masih berkembang. Hasil observasi mengenai Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, pada pertemuan pertama siklus I disajikan dalam table berikut:

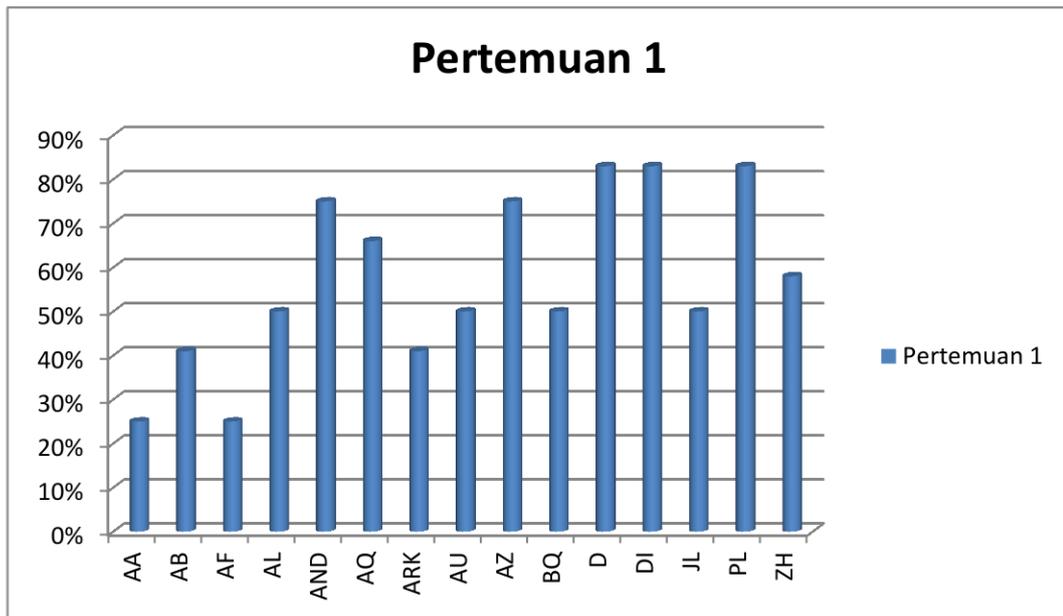
Tabel 4.4
Kategori Kemampuan Motorik kasar Anak Usia 4-5 Tahun pada Pertemuan Pertama Siklus I

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	BSB	75%-100%	3	20%
2	BSH	56%-75%	4	26.7%
3	MB	41%-55%	6	40%
4	BB	≤40%	2	13.3%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan table 4.4, maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada pertemuan pertama siklus I sudah menunjukkan peningkatan, walaupun masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan masih ada anak yang mendapatkan kriteria penilaian Belum berkembang (BB). Adapun jumlah

anak yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) adalah sebanyak 3 orang, yaitu: D dengan skor factual 10 atau 83.3%, DI, dengan skor factual 10 atau 83.3%, dan PL dengan skor factual 10 atau 83.3%. Jumlah anak yang mendapatkan kriteria penilaian berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang atau 26.7%, yaitu: AND dengan skor factual 9 atau 75%, AQ dengan skor factual 8 atau 66.7%, AZ dengan skor factual 9 atau 75%, dan ZH dengan skor factual 8 atau 66.7%.

Sementara itu, anak yang mendapat kriteria masih berkembang (MB) adalah sebanyak 6 orang atau 40%, yaitu: AB dengan skor factual 5 atau 41.7% , AL dengan skor factual 6 atau 50%, ARK dengan skor factual 5 atau 41.7%, AU dengan skor factual 6 atau 50%, BQ dengan skor factual 6 atau 50%, dan JL dengan skor factual 6 atau 50.9%. Sementara itu, anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB) adalah sebanyak 2 orang, yaitu: AA dengan skor factual 3 atau 25%, dan AF dengan skor factual 3 atau 25%. Data ketuntasan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang Pertemuan pertama Siklus I dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 4.2

**Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pertemuan pertama
Siklus I**

Berdasarkan pada hasil observasi awal, maka ditemukan bahwa anak yang memenuhi kriteria BSB adalah sebanyak 3 orang atau 20%, BSH adalah sebanyak 4 orang atau 26.7%, sedangkan anak yang mendapatkan nilai MB adalah sebanyak 6 orang atau 40%, dan anak yang mendapatkan nilai BB adalah sebanyak 2 orang anak atau 13.3%. Total penilaian hanya mencapai 57.78%. Dari keseluruhan anak yang termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Untuk mengatasi masalah yang dialami di atas dan menjadi penyebab dari rendahnya kemampuan motorik kasar, selanjutnya peneliti menyusun rencana tindakan dengan menggunakan media ular tangga edukasi yang nantinya dapat melibatkan anak usia 4-5 tahun, secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, dan diharapkan meningkatkan kemampuan motorik kasar.

b) Pertemuan Kedua Siklus I

Kemampuan motorik anak dengan menggunakan media ular tangga edukasi pada pertemuan kedua siklus I ini dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Kemampuan Kemampuan Motorik kasar Anak Usia 4-5
Tahun Pertemuan Kedua Siklus I

No	Nama	Indikator			Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria Penilaian
		Melompat	Meloncat	Berlari				
1	AA	1	3	2	6	12	50%	BB
2	AB	2	3	2	7	12	58.3%	MB
3	AF	1	2	1	4	12	33.3%	BB
4	AL	2	3	3	8	12	66.7%	MB
5	AND	3	4	2	9	12	75%	BSH
6	AQ	3	3	3	9	12	75%	BSH
7	ARK	3	2	1	6	12	50%	MB
8	AU	2	1	3	6	12	50%	MB
9	AZ	3	4	4	11	12	91%	BSH
10	BQ	2	2	1	5	12	41.7%	MB
11	D	4	3	3	10	12	83.3%	BSB
12	DI	4	3	3	10	12	83.3%	BSB
13	JL	2	2	4	8	12	66.7%	MB
14	PL	3	3	4	10	12	83.3%	BSB
15	ZH	2	3	2	7	12	58.3%	BSH
Skor		37	41	38	116			
Rata-Rata		2.5	2.7	2.5	7.7			
Skor Maks.		60	60	60	180			
Persentase		61.6%	68.3%	63.3%	64.4%			
Kategori		MB	BSH	MB	BSH			

Keterangan:

- a) Skor 1, artinya anak belum mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dengan kriteria **Belum Berkembang (BB)**
- b) Skor 2, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar tapi masih ada kekurangan dengan kriteria **Mulai Berkembang (MB)**

- c) Skor 3, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dengan kriteria **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**
- d) Skor 4, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dan anak melakukannya secara konsisten dengan kriteria **Berkembang Sangat Baik (BSB)**

Dari tabel hasil observasi tindakan siklus I pertemuan ke dua diperoleh rata-rata %, dengan rincian sebagai berikut:

- a) Pada indikator 1 yaitu kemampuan melompat, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 1 adalah sebanyak 2 orang, skor 2 adalah sebanyak 5 orang, dan skor 3 adalah sebanyak 5 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 2 orang.
- b) Pada indikator 2 yaitu kemampuan melompat, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 1 adalah sebanyak 1 orang, skor 2 adalah sebanyak 4 orang, dan skor 3 adalah sebanyak 8 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 2 orang
- c) Pada indikator 3 yaitu kemampuan berlari, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 1 adalah sebanyak 3 orang, skor 2 adalah sebanyak 4 orang, dan skor 3 adalah sebanyak 4 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 4 orang

Dengan melihat data tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan mengenai pelaksanaan proses pembelajaran yang ada di TK Tunas Harapan Tambang, sehingga mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa masih ada

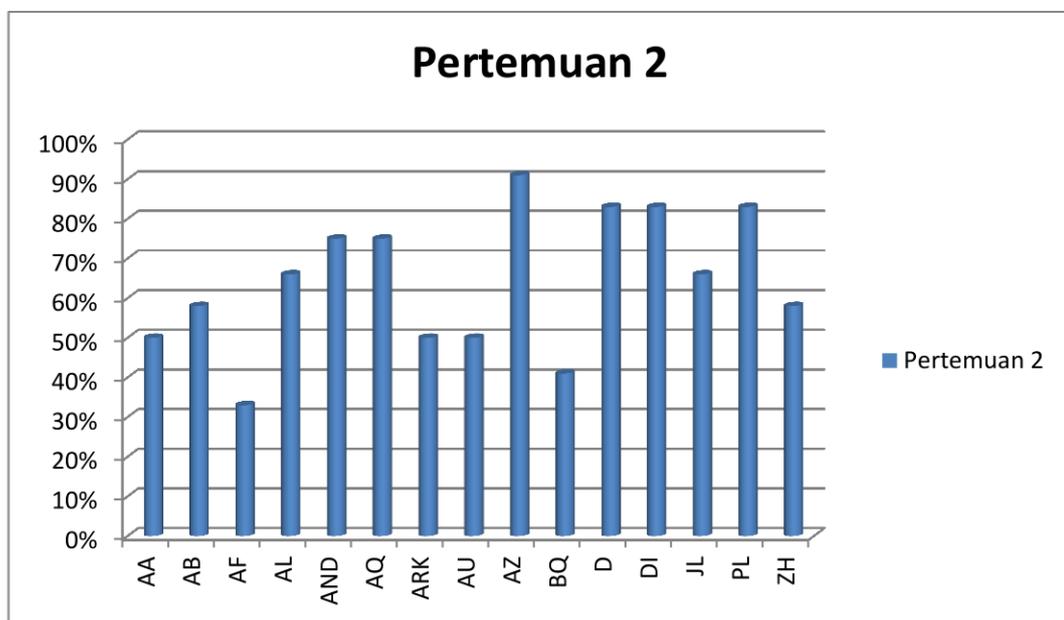
anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang. Selain itu, dari keseluruhan penilaian, maka kemampuan motorik kasar anak masih berada pada 64.44% atau termasuk kategori berkembang sesuai dengan harapan (BSH). Hasil observasi mengenai Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, pada Pertemuan Kedua Siklus I disajikan dalam table berikut ini:

Tabel 4.6
Kategori Kemampuan Motorik kasar Anak Usia 4-5 Tahun pada Pertemuan Kedua Siklus I

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	BSB	75%-100%	4	26.7%
2	BSH	56%-75%	6	40%
3	MB	41%-55%	4	26.7%
4	BB	≤40%	1	6.7%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan table 4.6, maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada pertemuan pertama siklus I sudah menunjukkan peningkatan, walaupun masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan masih ada anak yang mendapatkan kriteria penilaian Belum berkembang (BB). Adapun jumlah anak yang mendapatkan kriteria penilaian Berkembang sangat baik (BSB) adalah sebanyak 4 orang, yaitu: AZ dengan skor factual 11 atau 91.7%, D dengan skor factual 10 atau 83.3%, DI, dengan skor factual 10 atau 83.3%, dan PL dengan skor factual 10 atau 83.3%. Adapun Jumlah anak yang mendapatkan kriteria penilaian berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 orang atau 26.7%, yaitu: AB dengan skor factual 7 atau 58.3%, AL dengan skor factual 8 atau 66.7%, AND dengan skor factual 9 atau 75%, AQ dengan skor factual 8 atau 66.7%, JL dengan skor factual 8 atau 66.7%, dan ZH dengan skor factual 7 atau 58.3%.

Sementara itu, anak yang mendapat kriteria masih berkembang (MB) adalah sebanyak 4 orang atau 40.0%, yaitu: AA dengan skor factual 6 atau 50%, ARK dengan skor factual 6 atau 50%, AU dengan skor factual 6 atau 50%, dan BQ dengan skor factual 5 atau 41.7%,. Sementara itu, anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB) adalah sebanyak 1 orang, yaitu: AF dengan skor factual 4 atau 33.3%, Data ketuntasan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang Pertemuan Kedua Siklus I, yaitu:



Grafik 4.3

Kemampuan Motorik Kasar Anak 4-5 Tahun Pertemuan Kedua Siklus I

Berdasarkan pada hasil pertemuan kedua siklus I, maka ditemukan bahwa anak yang memenuhi kriteria BSB adalah sebanyak 4 atau 26.7% BSH adalah sebanyak 6 orang atau 40%, sedangkan anak yang mendapatkan nilai MB adalah sebanyak 4 orang atau 26.7%, dan anak yang mendapatkan nilai BB adalah sebanyak 1 orang anak atau 6.7%. Total penilaian hanya mencapai 64.4%. Dari keseluruhan anak yang termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Untuk

mengatasi masalah yang dialami di atas dan menjadi penyebab dari rendahnya kemampuan motorik kasar, selanjutnya peneliti menyusun rencana tindakan dengan menggunakan media ular tangga edukasi yang nantinya dapat melibatkan anak usia 4-5 tahun, secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, dan diharapkan meningkatkan kemampuan motorik kasar.

c) Pertemuan Ketiga Siklus I

Kemampuan motorik anak dengan menggunakan media ular tangga edukasi pada pertemuan ketiga siklus I ini dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 4.7
Hasil Penilaian Kemampuan Kemampuan Motorik kasar Anak Usia 4-5
Tahun Pertemuan Ketiga Siklus I

No	Nama	Indikator			Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria Penilaian
		Melompat	Meloncat	Berlari				
1	AA	2	4	2	8	12	66.7%	BSH
2	AB	3	3	3	9	12	75%	BSH
3	AF	2	2	2	6	12	50%	MB
4	AL	2	3	4	9	12	75%	BSH
5	AND	3	4	3	10	12	83.3%	BSB
6	AQ	3	3	3	9	12	75%	BSH
7	ARK	2	2	2	6	12	50%	MB
8	AU	2	2	4	8	12	66.7%	BSH
9	AZ	4	4	4	12	12	100%	BSB
10	BQ	3	3	3	9	12	75%	BSH
11	D	4	3	4	11	12	91.7%	BSB
12	DI	4	3	4	11	12	91.7%	BSB
13	JL	2	3	4	9	12	75%	BSH
14	PL	4	3	4	11	12	91.7%	BSB
15	ZH	4	3	2	9	12	75%	BSH
Skor		44	45	48	137			
Rata-Rata		2.9	3.0	3.2	9.1			
Skor Maks.		60	60	60	180			
Persentase		73.3%	75%	80%	76.1%			
Kategori		BSH	BSH	BSB	BSH			

Keterangan:

- a) Skor 1, artinya anak belum mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dengan kriteria **Belum Berkembang (BB)**
- b) Skor 2, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar tapi masih ada kekurangan dengan kriteria **Mulai Berkembang (MB)**
- c) Skor 3, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dengan kriteria **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**
- d) Skor 4, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dan anak melakukannya secara konsisten dengan kriteria **Berkembang Sangat Baik (BSB)**

Dari tabel hasil observasi tindakan siklus I pertemuan ke dua diperoleh rata-rata %, dengan rincian sebagai berikut:

- a) Pada indikator 1 yaitu kemampuan melompat, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 2 adalah sebanyak 6 orang, dan skor 3 adalah sebanyak 4 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 5 orang.
- b) Pada indikator 2 yaitu kemampuan meloncat, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 2 adalah sebanyak 3 orang, dan skor 3 adalah sebanyak 9 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 3 orang
- c) Pada indikator 3 yaitu kemampuan berlari, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 1 adalah sebanyak 3 orang, skor 2 adalah sebanyak 4 orang, dan skor 3 adalah sebanyak 4 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 4 orang

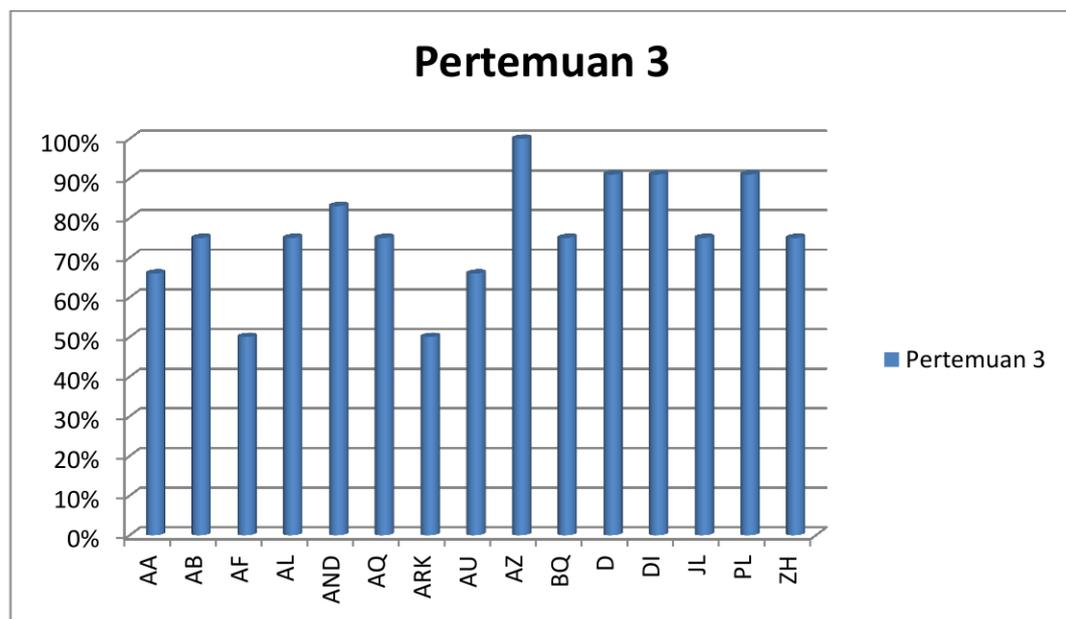
Dengan melihat data tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan mengenai pelaksanaan proses pembelajaran yang ada di TK Tunas Harapan Tambang, sehingga mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa masih ada anak yang mendapatkan kriteria masih berkembang. Selain itu, dari keseluruhan penilaian, maka kemampuan motorik kasar anak masih berada pada 76.11% atau termasuk kategori berkembang sesuai dengan harapan (BSH). Hasil observasi mengenai Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, pada Pertemuan Ketiga Siklus I disajikan dalam table berikut ini:

Tabel 4.8
Kategori Kemampuan Motorik kasar Anak Usia 4-5 Tahun pada Pertemuan Ketiga Siklus I

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	BSB	75%-100%	5	33.3%
2	BSH	56%-75%	8	53.3%
3	MB	41%-55%	2	13.3%
4	BB	≤40%	0	0%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan table 4.8, maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada pertemuan ketiga siklus I sudah menunjukkan peningkatan, walaupun masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan masih ada anak yang mendapatkan kriteria penilaian Belum berkembang (BB). Adapun jumlah anak yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) adalah sebanyak 5 orang, yaitu: AZ dengan skor factual 12 atau 100%, AND dengan skor factual 10 atau 83.3%, D dengan skor factual 11 atau 91.7%, DI dengan skor factual 11 atau 91.7% dan PL dengan skor factual 11 atau 91.7%. Adapun Jumlah anak yang mendapatkan kriteria penilaian berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 9

orang atau 53.3%, yaitu: AA dengan skor factual 8 atau 66.7%, AB dengan skor factual 9 atau 75%, AL dengan skor factual 9 atau 75%, AQ dengan skor factual 9 atau 75%, AU dengan skor factual 8 atau 66.7%, BQ dengan skor factual 9 atau 75%, JL dengan skor factual 9 atau 75%, dan ZH dengan skor factual 9 atau 75%. Sementara itu, anak yang mendapat kriteria masih berkembang (MB) adalah sebanyak 2 orang atau 13.3%, yaitu: AF dengan skor factual 6 atau 50%, ARK dengan skor factual 6 atau 50%. Sementara itu, tidak ada anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB). Data ketuntasan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang Pertemuan pertama Siklus I dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 4.4

Kemampuan Motorik Kasar Anak 4-5 Tahun Pertemuan Ketiga Siklus I

Berdasarkan pada hasil Pertemuan ketiga Siklus I, maka ditemukan bahwa anak yang memenuhi kriteria BSB adalah sebanyak 5 atau 33.3% BSH adalah sebanyak 8 orang atau 53.3%, sedangkan anak yang mendapatkan nilai MB adalah sebanyak

2 orang atau 13.3%. Total penilaian sudah mencapai 99.9%. Dari keseluruhan anak yang termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Untuk mengatasi masalah yang dialami di atas dan menjadi penyebab dari rendahnya kemampuan motorik kasar, selanjutnya peneliti menyusun rencana tindakan dengan menggunakan media ular tangga edukasi yang nantinya dapat melibatkan anak usia 4-5 tahun, secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, dan diharapkan meningkatkan kemampuan motorik kasar.

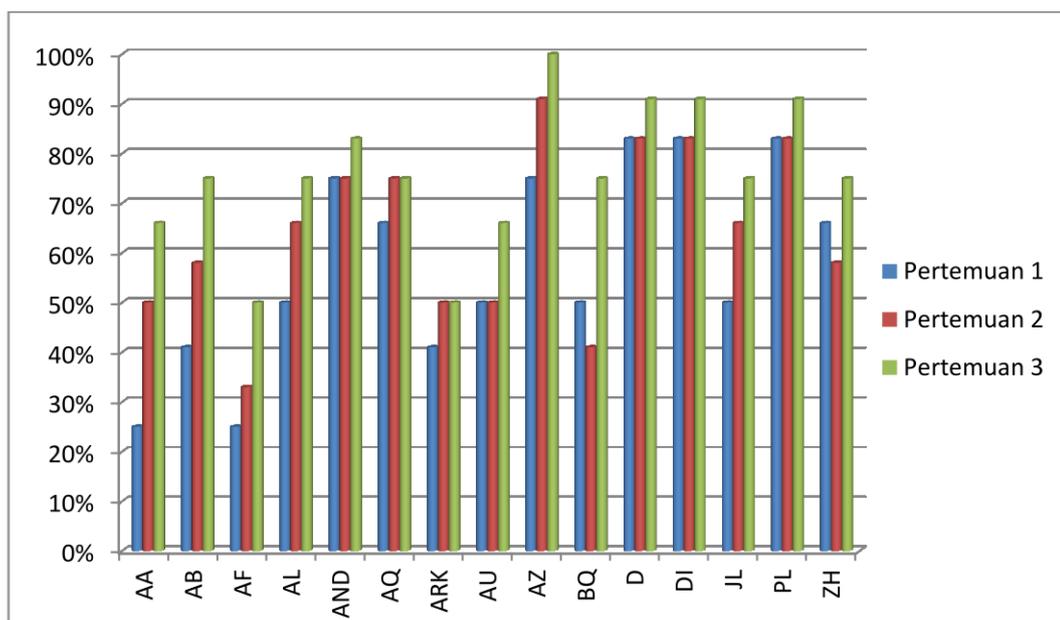
Hasil tindakan pada siklus I pertemuan pertama hingga ke tiga, maka dapat dilihat bahwa masih ada anak mendapatkan nilai tidak tuntas pada tiga kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga edukasi. Dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa masih ada anak Anak Usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang yang tidak tuntas, dengan rincian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Perbandingan Ketuntasan Kemampuan Motorik kasar Anak Usia 4-5 Tahun pada Siklus I

No	Nama	Siklus I						Rata-rata	
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Siklus I	
		%	Kategori	%	Kategori	%	Kategori	%	Ket
1	AA	25	BB	50	MB	66.7	BSH	47.2	MB
2	AB	41.7	MB	58.3	BSH	75	BSH	58.3	BSH
3	AF	25	BB	33.3	BB	50	MB	36.1	MBB
4	AL	50	MB	66.7	BSH	75	BSH	63.8	BSH
5	AND	75	BSH	75	BSH	83.3	BSB	77.7	BSB
6	AQ	66.7	BSH	75	BSH	75	BSH	72.2	BSH
7	ARK	41.7	MB	50	MB	50	BSH	47.2	MB
8	AU	50	MB	50	MB	66.7	BSH	55.5	BSH
9	AZ	75	BSH	91.7	BSB	100	BSB	88.8	BSB
10	BQ	50	MB	41.7	MB	75	BSH	55.5	BSH
11	D	83.3	BSB	83.3	BSB	91.7	BSB	86.1	BSB
12	DI	83.3	BSB	83.3	BSB	91.7	BSB	86.1	BSB
13	JL	50	MB	66.7	BSH	75	BSH	63.8	BSH
14	PL	83.3	BSB	83.3	BSB	91.7	BSB	86.1	BSB

15	ZH	66.7	BSH	58.3	BSH	75	BSH	66.7	BSH
Jumlah								991.1	
Rata-rata								6.607	
Kategori								BSH	

Data ketuntasan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang pada Siklus I dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 4.5

Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tunas Harapan Tambang Siklus I.

Berdasarkan pada hasil observasi pada siklus I, maka ditemukan Pada pertemuan pertama masih ditemukan anak yang mendapat penilaian Belum berkembang (BB), namun jumlah anak yang masuk pada kategori BB tersebut telah berkurang dari pada sebelum dilaksanakan tindakan, Kurangnya pencapaian siklus I dikarenakan berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Seperti guru yang kurang mengarahkan anak untuk mengikuti permainan. Masih ada anak yang tidak mengerti tentang permainan yang dilakukan oleh guru. Kondisi ini menyebabkan anak-anak menjadi malas untuk mengikuti permainan. Selain itu, masih ada anak-

anak yang tidak sabar dalam menunggu giliran bermain, sehingga mereka melakukan tindakan lainnya diluar permainan yang telah ditetapkan. Permasalahan selanjutnya adalah permainan yang dilakukan secara berulang, menyebabkan anak-anak menjadi bosan. Hal ini sebenarnya sudah diantisipasi oleh guru dengan menyediakan pertanyaan yang bersifat kuis berhadiah pada setiap kotaknya. Namun, karena kurangnya arahan guru terkait dengan pertanyaan berhadiah ini, menyebabkan anak-anak kurang mengetahui tentang pertanyaan tersebut.

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan anak, serta hasil belajar yang diperoleh anak dan melihat ketuntasan belajar anak secara individual maupun secara klasikal. Peneliti melakukan diskusi dengan guru/pengamat untuk melakukan refleksi siklus pertama. Maka terdapat beberapa kelemahan diantaranya:

- a) Guru kurang memberi petunjuk dan arahan kepada anak terkait dengan peraturan permainan, serta adanya hadiah pada setiap permainan.
- b) Guru kurang bisa untuk mengontrol anak-anak yang kurang sabar dalam menunggu giliran. Selain itu, guru juga kurang menegur anak-anak yang melakukan aktivitas di luar permainan ular tangga edukasi.
- c) Guru masih kurang memberikan pemahaman materi terlebih dahulu kepada anak-anak terkait dengan materi yang dipelajari, sehingga banyak anak-anak yang tidak bisa menjawab pertanyaan pada setiap kartu.

- d) Guru masih kurang menyuruh anak-anak untuk berlompat atau meloncat sesuai dengan kolam pada ular tangga edukasi yang digunakan. Sehingga kemampuan meloncat dan melompat anak-anak menjadi kurang terlatih.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukannya langkah-langkah yang baru untuk di terapkan pada siklus II agar pembelajaran mencapai hasil maksimal.

Solusi yang diberikan adalah:

- a) Guru lebih memberikan arahan dan petunjuk tentang permainan ular tangga edukasi. Selain itu, guru juga harus lebih memberikan pemahaman terkait materi yang akan dipelajari pada saat mengikuti permainan.
- b) Guru harus lebih mengarahkan anak-anak untuk dapat mengikuti permainan dengan melompati dan meloncati kotak pada permainan ular tangga edukasi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak.
- c) Guru harus bisa mengatasi masalah ketidaksabaran anak-anak dalam mengikuti permainan, terutama bagi anak-anak yang memiliki nama diurutan belakang.
- d) Guru harus bisa mengarahkan anak-anak yang tidak mengikuti permainan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan, sehingga anak-anak mau untuk melakukan permainan dengan baik.

2. Siklus Ke Dua (II)

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti telah mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian, yaitu berupa perangkat pembelajaran, instrument pengumpulan data. Perangkat pembelajaran tersebut terdiri dari bahan ajar berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja anak, kisi-kisi soal ulangan siklus II. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan dan tes kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, naskah soal, dan alternative jawaban.

Pada siklus pertama, kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pemahaman secara garis besar kepada anak tentang tema pekerjaan. Beberapa bentuk perencanaan yang disiapkan peneliti pada siklus ini adalah sebagai berikut:

1) Menyiapkan materi yang akan disampaikan. 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). 3) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar evaluasi yang digunakan untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. 4) Menyiapkan alat permainan edukatif ular tangga sebagai media pembelajaran. 5) Menyiapkan lembar pengamatan perilaku anak selama kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus II)

Dalam tahapan ini guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga edukasi serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang telah disusun pada tahap perencanaan siklus I. Pembelajaran pada kali ini

dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, terhitung dari tanggal 14-16 Juni 2021.

Pelaksanaan siklus 1 sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan Pertama pada siklus II dilaksanakan pada 14 Juni 2021, dilakukan mulai jam 07.00 – 10.00 WIB. Pada pertemuan ini pembelajaran membahas tentang pekerjaan, dengan sub tema pekerjaan terkait dengan Pekerjaan Guru beserta tempat mengajar dan peralatan mengajar. Pada pertemuan pertama ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan beberapa kegiatan, seperti:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal di mulai pada pukul 08.00-08.30 wib. Pada kegiatan awal seperti biasa sebelum memulai pelajaran guru mengucapkan salam, menanyakan keadaan anak, dan Berdoa dengan menggunakan lagu “bila aku berdoa”. Setelah itu guru memberikan pengayaan atau penjelasan tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari pada hari ini. Selain itu, guru juga memberikan penjelasan tentang permainan ular tangga dan peraturan permainan. Setelah anak dianggap mendapatkan cukup informasi tentang materi yang dipelajari dan peraturan permainan ular tangga edukasi yang akan dilaksanakan, barulah kemudian guru mengajak anak untuk mengikuti permainan ular tangga edukasi yang telah disiapkan.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti berlangsung pada pukul 08.30-09.30 wib. Guru membentuk lingkaran disekitaran media ular tangga edukatif yang telah disiapkan. Selanjutnya guru menyuruh anak untuk menyanyikan lagu “guru ku tersayang” yang terkait

dengan materi pelajaran, setelah itu, guru menyuruh anak untuk sama-sama menghitung kotak, dan mata dadu yang ada di permainan ular tangga edukatif. Langkah selanjutnya adalah guru kembali menjelaskan sedikit tentang tata cara permainan kepada anak.

Ketika anak-anak sudah paham dengan tata cara permainan ular tangga edukasi, maka guru menyuruh anak-anak untuk duduk sembari menunggu giliran untuk melempar dadu. Setiap anak akan diberikan kesempatan yang sama untuk melemparkan dadu. Penentuan anak-anak yang akan melempar dadu ditentukan dari urutan abjad nama anak pada absen. Untuk setiap anak yang telah melempar dadu diarahkan oleh guru ke Kotak yang sesuai dengan nomor dadu. Pada kotak tersebut telah diletakkan kartu yang berisi pertanyaan. Namun yang menjadi pembeda pada pertemuan di Siklus ke II ini, adalah adanya pertanyaan kuis yang berisikan pertanyaan berhadiah bagi anak-anak yang bisa menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu tersebut.

Setelah mendapatkan kesempatan untuk melempar dadu, maka anak diminta untuk melompat ke kotak yang tertera nomor sesuai dengan mata dadu yang dilemparkan. Selanjutnya Guru menyuruh anak tersebut untuk membaca dan menjawab setiap pertanyaan yang ada di dalam kartu tersebut. Selain itu, guru juga meminta anak-anak yang lainnya untuk mendengarkan dan berusaha mencari tahu jawaban akan pertanyaan yang ada di kartu tersebut. Hal ini bertujuan, jika anak yang mendapatkan kartu itu tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada, maka guru bisa melemparkannya kepada anak lainnya. Setelah jawaban disampaikan oleh anak-anak, maka guru kembali memberikan sedikit penjelasan

kepada anak terkait dengan pertanyaan dan juga jawaban yang ada di dalam kartu tersebut. Sehingga anak-anak lebih memahami tentang materi yang diajarkan. Kondisi ini akan terus berulang hingga keseluruhan anak dapat menyelesaikan permainan ular tangga tersebut, dan telah mendapatkan kartu pertanyaan serta menjawab pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan.

Setiap proses pembelajaran tentu saja memiliki berbagai hambatan, permasalahan yang dihadapi pada saat penerapan media ular tangga edukasi ini adalah terkait dengan kepatuhan anak-anak. Kepatuhan yang dimaksudkan adalah kepatuhan untuk mengikuti semua proses pembelajaran, maupun kepatuhan untuk menunggu giliran mengikuti permainan. Selain itu, anak-anak juga sering melakukan aktivitas di luar kegiatan permainan, dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang ada di setiap kartu.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup yang berlangsung pada pukul 09.30-10.00 wib. Guru mengajak anak untuk duduk kembali secara lesehan setengah lingkaran dan melanjutkan untuk melakukan percakapan mengenai materi yang telah dipelajari. Selain itu, guru juga menyuruh anak-anak untuk merapikan setiap peralatan yang digunakan selama permainan, dan meletakkan peralatan tersebut sesuai dengan arahan guru. Setelah semua peralatan terkumpul rapi, maka guru menyampaikan kesimpulan dari pelajaran yang dipelajari, serta menanyakan kepada anak-anak tentang informasi yang didapatkan selama mengikuti permainan tersebut. Selanjutnya guru menanyakan perasaan anak-anak selama mengikuti permainan ular tangga edukasi dan menanyakan tentang hambatan anak-anak mengikuti permainan tersebut.

Sebelum menutup kelas, maka guru memberikan informasi tentang kegiatan dan materi pelajaran yang akan dipelajari esok harinya. Setelah semua informasi sudah disampaikan kepada anak, maka guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama lagu “katakan rukun islam yang pertama” dan lagu “anak PAUD imut-imut” yang diikuti dengan penyemangat dalam pembelajaran Anak Usia 4-5 Tahun yaitu melakukan “tepuk semangat” dan “tepuk anak sholeh”. Selesai bernyanyi, guru mengajak anak untuk membacakan doa penutup majelis dan menunggu jempunan dari orang tua di dalam kelas.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan Ke dua pada siklus II dilaksanakan pada 15 Juni 2021, dilakukan mulai jam 07.00 – 10.00 WIB. Pada pertemuan ini pembelajaran membahas tentang pekerjaan, dengan sub tema pekerjaan terkait dengan Dokter, dan lokasi beserta peralatan pendukung pekerjaannya. Pada pertemuan kedua ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan beberapa kegiatan, seperti:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal di mulai pada pukul 08.00-08.30 wib. Pada kegiatan awal seperti biasa sebelum memulai pelajaran guru mengucapkan salam, menanyakan keadaan anak, dan Berdoa dengan menggunakan lagu “bila aku berdoa”. Setelah itu guru memberikan sedikit informasi atau penjelasan terkait dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari pada hari ini. Selain itu, guru juga memberikan penjelasan tentang permainan ular tangga dan peraturan permainan. Setelah anak dianggap mendapatkan cukup informasi tentang materi yang dipelajari dan peraturan permainan ular tangga edukasi yang akan dilaksanakan, barulah kemudian guru

mengajak anak untuk mengikuti permainan ular tangga edukasi yang telah disiapkan.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti berlangsung pada pukul 08.30-09.30 wib. Guru membentuk lingkaran disekitaran media ular tangga edukasi yang telah disiapkan. Selanjutnya guru menyuruh anak untuk menyanyikan lagu “Pak Tentara” yang terkait dengan materi pelajaran, setelah itu, guru menyuruh anak untuk sama-sama menghitung kotak, dan mata dadu yang ada di permainan ular tangga edukasi. Langkah selanjutnya adalah guru kembali menjelaskan sedikit tentang tata cara permainan kepada anak.

Ketika anak-anak sudah paham dengan tata cara permainan ular tangga edukasi, maka guru menyuruh anak-anak untuk duduk sembari menunggu giliran untuk melempar dadu. Setiap anak akan diberikan kesempatan yang sama untuk melemparkan dadu. Penentuan anak-anak yang akan melempar dadu ditentukan dari urutan abjad nama anak pada absen. Untuk setiap anak yang telah melempar dadu diarahkan oleh guru ke Kotak yang sesuai dengan nomor dadu. Pada kotak tersebut telah diletakkan kartu yang berisi pertanyaan.

Guru menyuruh anak tersebut untuk membaca dan menjawab setiap pertanyaan yang ada di dalam kartu tersebut. Selain itu, guru juga meminta anak-anak yang lainnya untuk mendengarkan dan berusaha mencari tahu jawaban akan pertanyaan yang ada di kartu tersebut. Hal ini bertujuan, jika anak yang mendapatkan kartu itu tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada, maka guru bisa melemparkannya kepada anak lainnya. Setelah jawaban disampaikan oleh anak-anak, maka guru

kembali memberikan sedikit penjelasan kepada anak terkait dengan pertanyaan dan juga jawaban yang ada di dalam kartu tersebut. Sehingga anak-anak lebih memahami tentang materi yang diajarkan. Kondisi ini akan terus berulang hingga keseluruhan anak dapat menyelesaikan permainan ular tangga tersebut, dan telah mendapatkan kartu pertanyaan serta menjawab pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan.

Pada pertemuan ke dua siklus II ini, maka anak-anak sudah memahami tentang aturan permainan ular tangga edukasi. Namun tetap saja masih ada anak yang tidak kesabaran menunggu antrian untuk melempar dadu, sehingga terjadi keributan antar anak. Namun hal ini dapat ditengahi oleh guru, dan memberikan arahan kepada anak-anak agar sabar menunggu, dan menasihati anak-anak agar menjadi orang yang sabar. Selain itu, pada pertemuan ke dua ini, anak-anak sudah mulai bosan dengan permainan ular tangga edukasi. Sehingga ada anak-anak yang kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran, dan tidak menaati seluruh proses dan peraturan permainan. Hal ini diantisipasi oleh guru dengan memberikan penjelasan kepada anak bahwa ada hadiah pada beberapa soal kuis. Sehingga anak-anak diharapkan dapat mengikuti permainan sesuai dengan arahan guru, agar dapat menjawab soal kuis dan mendapatkan hadiah.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup yang berlangsung pada pukul 09.30-10.00 wib. Guru mengajak anak untuk duduk kembali secara lesehan setengah lingkaran dan melanjutkan untuk melakukan percakapan mengenai materi yang telah dipelajari. Selain itu, guru juga menyuruh anak-anak untuk merapikan setiap peralatan yang digunakan

selama permainan, dan meletakkan peralatan tersebut sesuai dengan arahan guru. Setelah semua peralatan terkumpul rapi, maka guru menyampaikan kesimpulan dari pelajaran yang dipelajari, serta menanyakan kepada anak-anak tentang informasi yang didapatkan selama mengikuti permainan tersebut. Selanjutnya guru menanyakan perasaan anak-anak selama mengikuti permainan ular tangga edukasi dan menanyakan tentang hambatan anak-anak mengikuti permainan tersebut.

Sebelum menutup kelas, maka guru memberikan informasi tentang kegiatan dan materi pelajaran yang akan dipelajari esok harinya. Setelah semua informasi sudah disampaikan kepada anak, maka guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama lagu “katakan rukun islam yang pertama” dan lagu “anak PAUD imut-imut” yang diikuti dengan penyemangat dalam pembelajaran Anak Usia 4-5 Tahun yaitu melakukan “tepuk semangat” dan “tepuk anak sholeh”. Selesai bernyanyi, guru mengajak anak untuk membacakan doa penutup majelis dan menunggu jempitan dari orang tua di dalam kelas.

3) Pertemuan Ke Tiga

Pertemuan Ke dua pada siklus II dilaksanakan pada 16 Juni 2021, dilakukan mulai jam 07.00 – 10.00 WIB. Pada pertemuan ini pembelajaran membahas tentang pekerjaan, dengan sub tema pekerjaan terkait dengan perawat, dan lokasi beserta peralatan pendukung pekerjaannya. Pada pertemuan pertama ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan beberapa kegiatan, seperti:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal di mulai pada pukul 08.00-08.30 wib. Pada kegiatan awal seperti biasa sebelum memulai pelajaran guru mengucapkan salam, menanyakan keadaan anak, dan Berdoa dengan menggunakan lagu “bila aku berdoa”. Selanjutnya guru menanyakan pelajaran yang telah dipelajari pada hari sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengingatkan kembali anak-anak tentang materi pelajaran yang telah dipelajari. Setelah itu guru memberikan sedikit informasi atau penjelasan terkait dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari pada hari ini. Selain itu, guru juga memberikan penjelasan tentang permainan ular tangga dan peraturan permainan. Setelah anak dianggap mendapatkan cukup informasi tentang materi yang dipelajari dan peraturan permainan ular tangga edukasi yang akan dilaksanakan, barulah kemudian guru mengajak anak untuk mengikuti permainan ular tangga edukasi yang telah disiapkan.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti berlangsung pada pukul 08.30-09.30 wib. Guru membentuk lingkaran disekitaran media ular tangga edukasi yang telah disiapkan. Selanjutnya guru menyuruh anak untuk menyanyikan lagu “pekerjaan orang tua ku” yang terkait dengan materi pelajaran, setelah itu, guru menyuruh anak untuk sama-sama menghitung kotak, dan mata dadu yang ada di permainan ular tangga edukasi. Langkah selanjutnya adalah guru kembali menjelaskan sedikit tentang tata cara permainan kepada anak.

Ketika anak-anak sudah paham dengan tata cara permainan ular tangga edukasi, maka guru menyuruh anak-anak untuk duduk sembari menunggu giliran untuk

melempar dadu. Setiap anak akan diberikan kesempatan yang sama untuk melemparkan dadu. Penentuan anak-anak yang akan melempar dadu ditentukan dari urutan abjad nama anak pada absen. Untuk setiap anak yang telah melempar dadu diarahkan oleh guru ke Kotak yang sesuai dengan nomor dadu. Pada kotak tersebut telah diletakkan kartu yang berisi pertanyaan.

Guru menyuruh anak tersebut untuk membaca dan menjawab setiap pertanyaan yang ada di dalam kartu tersebut. Selain itu, guru juga meminta anak-anak yang lainnya untuk mendengarkan dan berusaha mencari tahu jawaban akan pertanyaan yang ada di kartu tersebut. Hal ini bertujuan, jika anak yang mendapatkan kartu itu tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada, maka guru bisa melemparkannya kepada anak lainnya. Setelah jawaban disampaikan oleh anak-anak, maka guru kembali memberikan sedikit penjelasan kepada anak terkait dengan pertanyaan dan juga jawaban yang ada di dalam kartu tersebut. Sehingga anak-anak lebih memahami tentang materi yang diajarkan. Kondisi ini akan terus berulang hingga keseluruhan anak dapat menyelesaikan permainan ular tangga tersebut, dan telah mendapatkan kartu pertanyaan serta menjawab pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan.

Pada pertemuan ke tiga ini, maka permasalahan yang terjadi adalah kondisi anak yang mengalami kebosanan dengan permainan tersebut. Sehingga mereka sering mengeluh dan menanyakan permainan lainnya. Selain itu, juga ada anak yang enggan untuk melaksanakan permainan tersebut, dan berusaha untuk melakukan aktivitas lainnya di luar kegiatan permainan ular tangga edukasi. Namun pada pertemuan ketiga ini, guru telah menyediakan hadiah-hadiah menarik pada kotak-

kotak tertentu, sehingga apabila anak-anak tersebut dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka mereka mendapatkan hadiah. Adapun hadiah yang disediakan seperti, uang, buku, maupun mainan. Dengan adanya kartu berhadaiah ini, anak-anak kembali merasa tertarik untuk mengikuti permainan ular tangga edukasi.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup yang berlangsung pada pukul 09.30-10.00 wib. Guru mengajak anak untuk duduk kembali secara lesehan setengah lingkaran dan melanjutkan untuk melakukan percakapan mengenai materi yang telah dipelajari. Selain itu, guru juga menyuruh anak-anak untuk merapikan setiap peralatan yang digunakan selama permainan, dan meletakkan peralatan tersebut sesuai dengan arahan guru. Setelah semua peralatan terkumpul rapi, maka guru menyampaikan kesimpulan dari pelajaran yang dipelajari, serta menanyakan kepada anak-anak tentang informasi yang didapatkan selama mengikuti permainan tersebut. Selanjutnya guru menanyakan perasaan anak-anak selama mengikuti permainan ular tangga edukasi dan menanyakan tentang hambatan anak-anak mengikuti permainan tersebut.

Sebelum menutup kelas, maka guru memberikan informasi tentang kegiatan dan materi pelajaran yang akan dipelajari esok harinya. Setelah semua informasi sudah disampaikan kepada anak, maka guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama lagu “katakan rukun islam yang pertama” dan lagu “anak PAUD imut-imut” yang diikuti dengan penyemangat dalam pembelajaran Anak Usia 4-5 Tahun yaitu melakukan “tepuk semangat” dan “tepuk anak sholeh”. Selesai bernyanyi, guru mengajak anak untuk membacakan doa penutup majelis dan menunggu jempunan dari orang tua di dalam kelas.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan (*Observing*) dilakukan terhadap aktivitas guru, serta penilaian terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Adapun hasil pengamatan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun.

Pada kegiatan observasi peneliti meneliti bagaimana penerapan atau pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga edukasi pada Anak Usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi terhadap kemampuan motorik kasar anak Usia 4-5 Tahun. Berdasarkan pada hasil observasi, maka dapat dilihat kemampuan motorik kasar anak adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama Siklus II

Kemampuan motoric anak dengan menggunakan media ular tangga edukasi pada pertemuan pertama Siklus II ini dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 4.10
Hasil Penilaian Kemampuan Motorik kasar Anak Usia 4-5 Tahun pada
Pertemuan Pertama Siklus II

No	Nama	Indikator			Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria Penilaian
		Melompat	Meloncat	Berlari				
1	AA	4	4	2	10	12	83.3%	BSB
2	AB	3	3	3	9	12	75%	BSH
3	AF	3	2	2	7	12	58.3%	BSH
4	AL	2	3	4	9	12	75%	BSH
5	AND	3	4	3	10	12	83.3%	BSB
6	AQ	3	3	3	9	12	75%	BSH
7	ARK	2	2	2	6	12	50%	MB
8	AU	4	2	3	9	12	75%	BSH
9	AZ	4	4	4	12	12	100%	BSB
10	BQ	2	1	3	6	12	50%	MB
11	D	4	3	4	11	12	91.7%	BSB
12	DI	4	3	4	11	12	91.7%	BSB
13	JL	3	3	4	10	12	83.3%	BSB

14	PL	4	3	4	11	12	91.7%	BSB
15	ZH	4	3	2	9	12	75%	BSH
Skor		49	43	47	139			
Rata-Rata		3.3	2.9	3.1	9.3			
Skor Maks.		60	60	60	180			
Persentase		81.6%	71.6%	78.3%	77.2%			
Kategori		BSB	BSH	BSB	BSB			

Keterangan:

- a) Skor 1, artinya anak belum mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dengan kriteria **Belum Berkembang (BB)**
- b) Skor 2, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar tapi masih ada kekurangan dengan kriteria **Mulai Berkembang (MB)**
- c) Skor 3, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dengan kriteria **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**
- d) Skor 4, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dan anak melakukannya secara konsisten dengan kriteria **Berkembang Sangat Baik (BSB)**

Dari tabel hasil observasi tindakan Siklus II pertemuan 1 diperoleh rata-rata %, dengan rincian sebagai berikut:

- a) Pada indikator 1 yaitu kemampuan melompat, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 2 adalah sebanyak 2 orang, dan skor 3 adalah sebanyak 5 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 7 orang.
- b) Pada indikator 2 yaitu kemampuan meloncat, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 1 adalah sebanyak 1 orang, skor 2 adalah sebanyak 3 orang,

dan skor 3 adalah sebanyak 8 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 3 orang

- c) Pada indikator 3 yaitu kemampuan berlari, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 2 adalah sebanyak 4 orang, dan skor 3 adalah sebanyak 5 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 7 orang

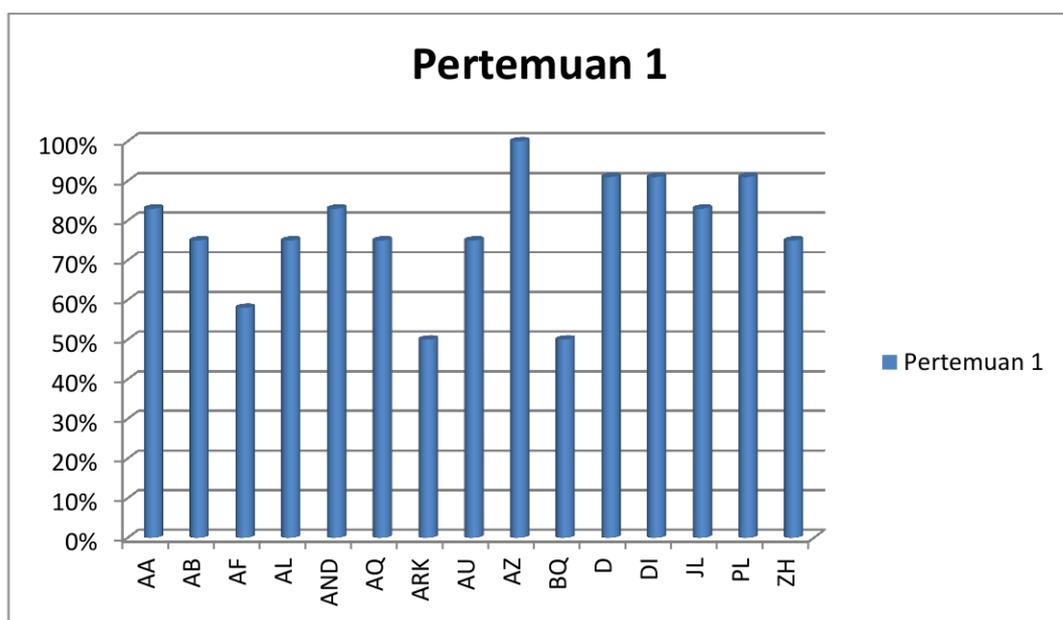
Dengan melihat data tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan mengenai pelaksanaan proses pembelajaran yang ada di TK Tunas Harapan Tambang, sehingga mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa masih ada anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang. Selain itu, dari keseluruhan penilaian, maka kemampuan motorik kasar anak masih berada pada 77.22% atau termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil observasi mengenai Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, pada Pertemuan Pertama Siklus II disajikan dalam table berikut:

Tabel 4.11
Kategori Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pertemuan Pertama Siklus II

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	BSB	75%-100%	7	46.7%
2	BSH	56%-75%	6	40%
3	MB	41%-55%	2	13.3%
4	BB	≤40%	0	0.0%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan table 4.11, maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada pertemuan pertama Siklus II sudah menunjukkan peningkatan, sesuai dengan yang diharapkan. Adapun jumlah anak yang mendapatkan kriteria berkembang

sangat baik (BSB) adalah sebanyak 7 orang, yaitu: AA dengan skor factual 10 atau 83.3%, AND, dengan skor factual 10 atau 83.3%, AZ dengan skor factual 12 atau 100%, D dengan skor factual 11 atau 91.7%, DI dengan skor factual 11 atau 91.7%, JL dengan skor factual 10 atau 83.3%, dan PL dengan skor factual 11 atau 91.7%. Jumlah anak yang mendapatkan kriteria penilaian berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 orang, yaitu: AND dengan skor factual 9 atau 75.0%, AQ dengan skor factual 8 atau 66.7%, AZ dengan skor factual 9 atau 75.0%, dan ZH dengan skor factual 8 atau 66.7%. Sementara itu, anak yang mendapat kriteria masih berkembang (MB) adalah sebanyak 2 orang, yaitu: ARK dengan dengan skor factual 6 atau 50%, dan BQ dengan skor factual 6 atau 50 Data ketuntasan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang Pertemuan pertama Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 4.6
Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pertemuan pertama
Siklus II

Berdasarkan pada hasil tindakan kelas pada pertemuan Pertama Siklus II, maka ditemukan bahwa anak yang memenuhi kriteria BSB adalah sebanyak 7 orang atau 46.7%, BSH adalah sebanyak 6 orang atau 40%, dan anak yang mendapatkan nilai MB adalah sebanyak 2 orang anak atau 13.3%. Total penilaian hanya mencapai 77.22%. Dari keseluruhan anak yang termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Untuk mengatasi masalah yang dialami di atas dan menjadi penyebab dari rendahnya kemampuan motorik kasar, selanjutnya peneliti menyusun rencana tindakan dengan menggunakan media ular tangga edukasi yang nantinya dapat melibatkan anak usia 4-5 tahun, secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, dan diharapkan meningkatkan kemampuan motorik kasar.

2) Pertemuan Kedua Siklus II

Kemampuan motori anak dengan menggunakan media ular tangga edukasi pada pertemuan kedua Siklus II ini dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 4.12
Hasil Penilaian Kemampuan Motorik kasar Anak Usia 4-5 Tahun
Pertemuan Kedua Siklus II

No	Nama	Indikator			Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria Penilaian
		Melompa t	Melonca t	Berlari				
1	AA	4	3	4	11	12	91.7%	BSB
2	AB	4	3	4	11	12	91.7%	BSB
3	AF	3	2	3	8	12	66.7%	BSH
4	AL	2	3	3	8	12	66.7%	BSH
5	AND	3	4	4	11	12	91.7%	BSB
6	AQ	3	3	3	9	12	75%	BSH
7	ARK	3	2	4	9	12	75%	BSH
8	AU	2	4	4	10	12	83.3%	BSB
9	AZ	3	4	4	11	12	91.7%	BSB
10	BQ	2	2	1	5	12	41.7%	MB
11	D	4	3	3	10	12	83.3%	BSB
12	DI	4	3	3	10	12	83.3%	BSB

13	JL	4	3	4	11	12	91.7%	BSB
14	PL	3	3	4	10	12	83.3%	BSB
15	ZH	4	2	4	10	12	83.3%	BSB
Skor		48	44	52	144			
Rata-Rata		3.2	2.9	3.5	9.6			
Skor Maks.		60	60	60	180			
Persentase		80%	73.3%	86.6%	80%			
Kategori		BSB	BSH	BSB	BSB			

Keterangan:

- a) Skor 1, artinya anak belum mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dengan kriteria **Belum Berkembang (BB)**
- b) Skor 2, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar tapi masih ada kekurangan dengan kriteria **Mulai Berkembang (MB)**
- c) Skor 3, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dengan kriteria **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**
- d) Skor 4, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dan anak melakukannya secara konsisten dengan kriteria **Berkembang Sangat Baik (BSB)**

Dari tabel hasil observasi tindakan Siklus II pertemuan ke dua diperoleh rata-rata %, dengan rincian sebagai berikut:

- a) Pada indikator 1 yaitu kemampuan melompat, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 2 adalah sebanyak 3 orang, dan skor 3 adalah sebanyak 6 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 7 orang.
- b) Pada indikator 2 yaitu kemampuan meloncat, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 2 adalah sebanyak 4 orang, dan skor 3 adalah sebanyak 8

orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 3 orang

- c) Pada indikator 3 yaitu kemampuan berlari, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 1 adalah sebanyak 1 orang, skor, skor 3 adalah sebanyak 5 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 9 orang

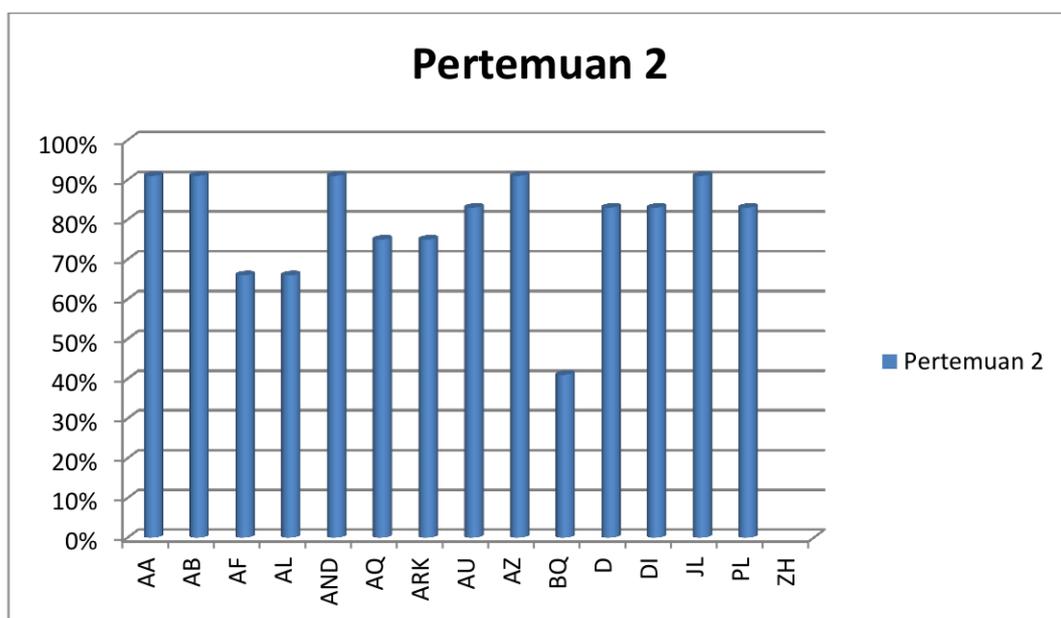
Dengan melihat data tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan mengenai pelaksanaan proses pembelajaran yang ada di TK Tunas Harapan Tambang, sehingga mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa masih ada anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang. Selain itu, dari keseluruhan penilaian, maka kemampuan motorik kasar anak masih berada pada 80.0% atau termasuk kategori berkembang sesuai dengan harapan (BSH). Hasil observasi mengenai Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, pada Pertemuan Kedua Siklus II disajikan dalam table berikut ini:

Tabel 4.13
Kategori Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pertemuan Kedua Siklus II

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	BSB	75%-100%	10	66.6%
2	BSH	56%-75%	4	26.6%
3	MB	41%-55%	1	6.7%
4	BB	≤40%	0	0.0%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan table 4.13, maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada pertemuan kedua Siklus II sudah menunjukkan peningkatan, sesuai dengan yang diharapkan. Adapun jumlah anak yang mendapatkan kriteria berkembang

sangat baik (BSB) adalah sebanyak 10 orang, yaitu: AA dengan skor factual 11 atau 91.7%, AB dengan skor factual 11 atau 91.7%, AND dengan skor factual 11 atau 91.7%, AU dengan skor factual 10 atau 83.3%, AZ dengan skor factual 11 atau 91.7%, D dengan skor factual 10 atau 83.3%, DI dengan skor factual 10 atau 83.3%, JL dengan skor factual 11 atau 91.7%, PL dengan skor factual 10 atau 83.3%, dan ZH dengan skor factual 10 atau 83.3%. Adapun Jumlah anak yang mendapatkan kriteria penilaian berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang atau 20.0%, yaitu: AF dengan skor factual 8 atau 66.7%, AL dengan skor factual 8 atau 66.7%, AQ dengan skor factual 9 atau 75.0%, dan ARK dengan skor factual 9 atau 75.0%. Sementara itu, anak yang mendapat kriteria masih berkembang (MB) adalah sebanyak 1 orang atau 6.7%, yaitu: BQ dengan skor factual 5 atau 41.7%,. Data ketuntasan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang Pertemuan Kedua Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 4.7

Kemampuan Motorik Kasar Anak 4-5 Tahun Pertemuan Kedua Siklus II

Berdasarkan pada hasil pertemuan kedua Siklus II, maka ditemukan bahwa anak yang memenuhi kriteria BSB adalah sebanyak 10 atau 66.6% BSH adalah sebanyak 4 orang atau 26.6%,, sedangkan anak yang mendapatkan nilai MB adalah sebanyak 1 orang anak atau 6.7%. Total penilaian hanya mencapai 80%. Dari keseluruhan anak yang termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Untuk mengatasi masalah yang dialami di atas dan menjadi penyebab dari rendahnya kemampuan motorik kasar, selanjutnya peneliti menyusun rencana tindakan dengan menggunakan media ular tangga edukasi yang nantinya dapat melibatkan anak usia 4-5 tahun, secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, dan diharapkan meningkatkan kemampuan motorik kasar.

3) Pertemuan Ketiga Siklus II

Kemampuan motorik anak dengan menggunakan media ular tangga edukasi pada pertemuan ketiga Siklus II ini dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 4.14
Hasil Penilaian Kemampuan Motorik kasar Anak Usia 4-5 Tahun
Pertemuan Ketiga Siklus II

No	Nama	Indikator			Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kriteria Penilaian
		Melompa t	Melonca t	Berlari				
1	AA	3	4	4	11	12	91.7%	BSB
2	AB	4	4	4	12	12	100%	BSB
3	AF	4	4	2	10	12	83.3%	BSB
4	AL	2	3	4	9	12	75%	BSH
5	AND	3	4	3	10	12	83.3%	BSB
6	AQ	3	3	3	9	12	75%	BSH
7	ARK	4	3	2	9	12	75%	BSH
8	AU	3	4	4	11	12	91.7%	BSB
9	AZ	4	4	4	12	12	100%	BSB
10	BQ	3	2	1	6	12	50%	MB
11	D	4	3	4	11	12	91.7%	BSB
12	DI	4	3	4	11	12	91.7%	BSB
13	JL	4	3	4	11	12	91.7%	BSB
14	PL	4	3	4	11	12	91.7%	BSB

15	ZH	4	3	4	11	12	91.7%	BSB
Skor		53	50	51	154			
Rata-Rata		3.5	3.3	3.4	10.3			
Skor Maks.		60	60	60	180			
Persentase		88.3%	83.3%	85%	85.5%			
Kategori		BSB	BSB	BSB	BSB			

Keterangan:

- a) Skor 1, artinya anak belum mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dengan kriteria **Belum Berkembang (BB)**
- b) Skor 2, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar tapi masih ada kekurangan dengan kriteria **Mulai Berkembang (MB)**
- c) Skor 3, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dengan kriteria **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**
- d) Skor 4, artinya anak telah mampu melakukan indikator pernyataan dengan benar dan anak melakukannya secara konsisten dengan kriteria **Berkembang Sangat Baik (BSB)**

Dari tabel hasil observasi tindakan Siklus II pertemuan ke dua diperoleh rata-rata %, dengan rincian sebagai berikut:

- a) Pada indikator 1 yaitu kemampuan melompat, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 2 adalah sebanyak 1 orang, dan skor 3 adalah sebanyak 5 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 9 orang.
- b) Pada indikator 2 yaitu kemampuan meloncat, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 2 adalah sebanyak 1 orang, dan skor 3 adalah sebanyak 8 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 6 orang

- c) Pada indikator 3 yaitu kemampuan berlari, maka ditemukan anak yang memperoleh skor 1 adalah sebanyak 1 orang, skor 2 adalah sebanyak 2 orang, dan skor 3 adalah sebanyak 4 orang anak. Sedangkan anak yang mendapatkan skor 4 adalah sebanyak 4 orang

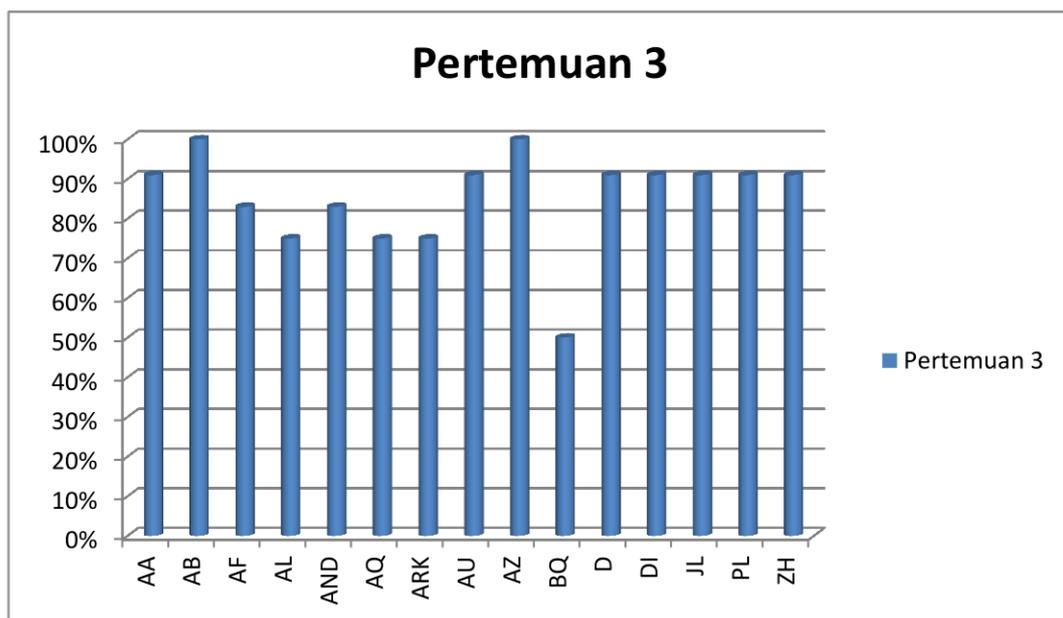
Dengan melihat data tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan mengenai pelaksanaan proses pembelajaran yang ada di TK Tunas Harapan Tambang, sehingga mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa masih ada anak yang mendapatkan kriteria masih berkembang. Selain itu, dari keseluruhan penilaian, maka kemampuan motorik kasar anak masih berada pada 85.56% atau termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Hasil observasi mengenai Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, pada pratindakan disajikan dalam table berikut ini:

Tabel 4.15
Kategori Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pertemuan
Ketiga Siklus II

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	BSB	75%-100%	11	73.3%
2	BSH	56%-75%	3	20%
3	MB	41%-55%	1	6.7%
4	BB	≤40%	0	0.0%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan table 4.15, maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada pertemuan ketiga Siklus II sudah menunjukkan peningkatan, sesuai dengan yang diharapkan. Adapun jumlah anak yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) adalah sebanyak 11 orang, yaitu: AA dengan skor factual 11 atau 91.7%, AB dengan skor factual 12 atau 100%, AF dengan skor factual 10 atau 83.3%, AND dengan skor factual 10 atau 83.3%, AU dengan skor factual 11

atau 91.7%, AZ dengan skor factual 12 atau 100%, D dengan skor factual 11 atau 91.7%, DI dengan skor factual 11 atau 91.7%, JL dengan skor factual 11 atau 91.7%, PL dengan skor factual 11 atau 91.7%, dan ZH dengan skor factual 11 atau 91.7%, Adapun Jumlah anak yang mendapatkan kriteria penilaian berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang, yaitu: AL dengan skor factual 9 atau 75.0%, AQ dengan skor factual 9 atau 75.0%, dan ARK dengan skor factual 9 atau 75.0%. Sementara itu, anak yang mendapat kriteria masih berkembang (MB) adalah sebanyak 1 orang yaitu: BQ dengan skor factual 6 atau 50.0%,. Data ketuntasan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang Pertemuan pertama Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 4.8

Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pertemuan III Siklus II

Berdasarkan pada hasil Pertemuan ketiga Siklus II, maka ditemukan bahwa anak yang memenuhi kriteria BSB adalah sebanyak 11 atau 73.3% BSH adalah sebanyak 3 orang atau 20%, sedangkan anak yang mendapatkan nilai MB adalah

sebanyak 1 orang atau 6.7%, dan tidak ada anak yang mendapatkan kriteria Belum Berkembang (BB). Total penilaian sudah mencapai 100%. Dari keseluruhan anak yang termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Untuk mengatasi masalah yang dialami di atas dan menjadi penyebab dari rendahnya kemampuan motorik kasar, selanjutnya peneliti menyusun rencana tindakan dengan menggunakan media ular tangga edukasi yang nantinya dapat melibatkan anak usia 4-5 tahun, secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, dan diharapkan meningkatkan kemampuan motorik kasar.

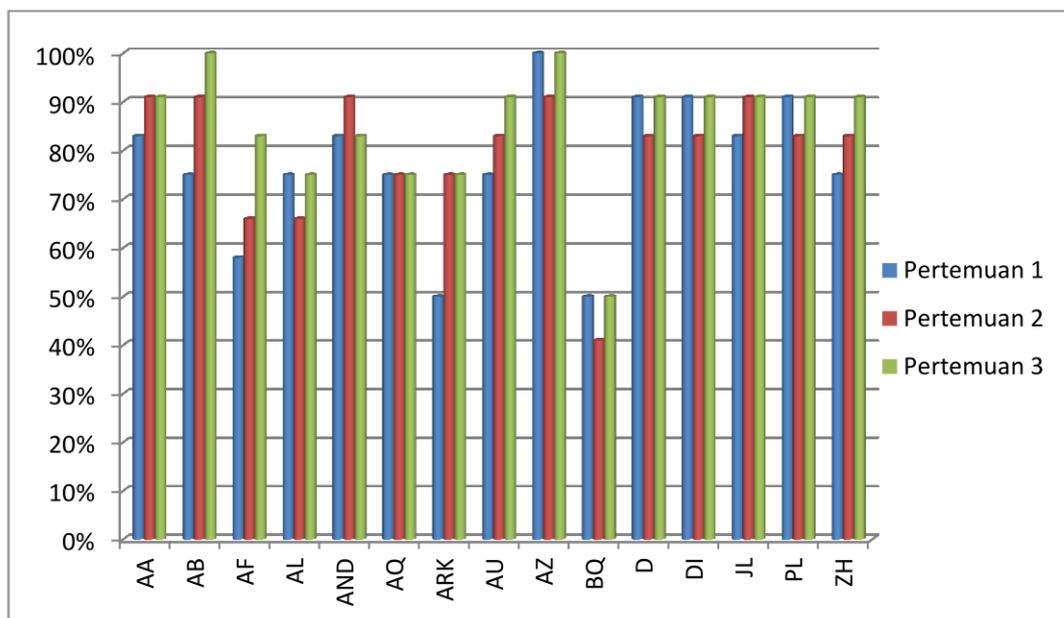
Hasil tindakan pada Siklus II pertemuan pertama hingga ke tiga, maka dapat dilihat bahwa masih ada anak mendapatkan nilai tidak tuntas pada tiga kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga edukasi. Dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa masih ada Anak Usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang yang tidak tuntas, dengan rincian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.16
Hasil Perbandingan Ketuntasan Kemampuan Motorik kasar Anak Usia 4-5 Tahun pada Siklus II.

No	Nama	Siklus II						Rata-rata	
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Siklus II	
		%	Kategori	%	Kategori	%	Kategori	%	Ket
1	AA	83.3	BSB	91.6	BSB	91.6	BSB	88.8	BSB
2	AB	75	BSH	91.6	BSB	100	BSB	88.8	BSB
3	AF	58.3	BSH	66.6	BSH	83.3	BSB	69.4	BSH
4	AL	75	BSH	66.6	BSH	75	BSH	72.2	BSH
5	AND	83.3	BSB	91.6	BSB	83.3	BSB	86.1	BSB
6	AQ	75	BSH	75	BSH	75	BSH	75	BSH
7	ARK	50	MB	75	BSH	75	BSH	66.6	BSH
8	AU	75	BSH	83.3	BSB	91.6	BSB	83.3	BSB
9	AZ	100	BSB	91.6	BSB	100	BSB	97.2	BSB
10	BQ	50	MB	41.6	MB	50	MB	47.2	MB
11	D	91.7	BSB	83.3	BSB	91.6	BSB	88.8	BSB
12	DI	91.7	BSB	83.3	BSB	91.6	BSB	88.8	BSB

13	JL	83.3	BSB	91.6	BSB	91.6	BSB	88.8	BSB
14	PL	91.7	BSB	83.3	BSB	91.6	BSB	88.8	BSB
15	ZH	75	BSB	83.3	BSB	91.6	BSB	83.3	BSB
Jumlah								1,213.1	
Rata-rata								8.087	
Kategori								BSH	

Data ketuntasan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang pada Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 4.9
Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tunas Harapan Tambang Siklus II.

d. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan anak, serta hasil belajar yang diperoleh anak dan melihat ketuntasan belajar anak secara individual maupun secara klasikal. Peneliti melakukan diskusi dengan

guru/pengamat untuk melakukan refleksi siklus pertama. Maka terdapat beberapa kelemahan diantaranya:

- a) Guru kurang bisa untuk mengontrol anak-anak yang kurang sabar dalam menunggu giliran. Selain itu, guru juga kurang menegur anak-anak yang melakukan aktivitas di luar permainan ular tangga edukasi.
- b) Guru masih kurang menyuruh anak-anak untuk berlompat atau meloncat sesuai dengan kolam pada ular tangga edukasi yang digunakan. Sehingga kemampuan meloncat dan melompat anak-anak menjadi kurang terlatih.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukannya langkah-langkah yang baru untuk di terapkan pada siklus II agar pembelajaran mencapai hasil maksimal.

Solusi yang diberikan adalah:

- a) Guru harus lebih mengarahkan anak-anak untuk dapat mengikuti permainan dengan melompati dan meloncati kotak pada permainan ular tangga edukasi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak.
- b) Guru harus bisa mengarahkan anak-anak yang tidak mengikuti permainan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan, sehingga anak-anak mau untuk melakukan permainan dengan baik.

B. Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus

Setelah melakukan tindakan kelas dalam dua siklus, maka langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil belajar siswa antar siklus. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melihat keberhasilan tindakan kelas dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Tunas

Harapan Tambang. Peningkatan kemampuan berbahasa merupakan tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sehingga penting untuk melihat keberhasilan peneliti dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Adapun perbandingan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.17
Rekapitulasi Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 tahun di
Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang

No	Nama Anak	Perbandingan Perolehan Skor		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	AA	3	8	11
2	AB	3	9	12
3	AF	3	6	10
4	AL	4	9	9
5	AND	5	10	10
6	AQ	4	9	9
7	ARK	5	6	9
8	AU	4	8	11
9	AZ	8	12	12
10	BQ	3	9	6
11	D	3	11	11
12	DI	8	11	11
13	JL	3	9	11
14	PL	5	11	11
15	ZH	6	9	11
	Jumlah	67	137	154

Berdasarkan pada table 4.17, maka dapat dilihat bahwa masih ada anak mendapatkan nilai tidak tuntas pada tiga kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga edukasi. Namun, dari keseluruhan pelaksanaan siklus penelitian di Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang, maka dapat dilihat terjadi peningkatan nilai anak, mulai dari siklus pertama hingga siklus ke dua. Pada siklus ke dua, pencapaian ketuntasan anak telah mencapai lebih dari 80%,

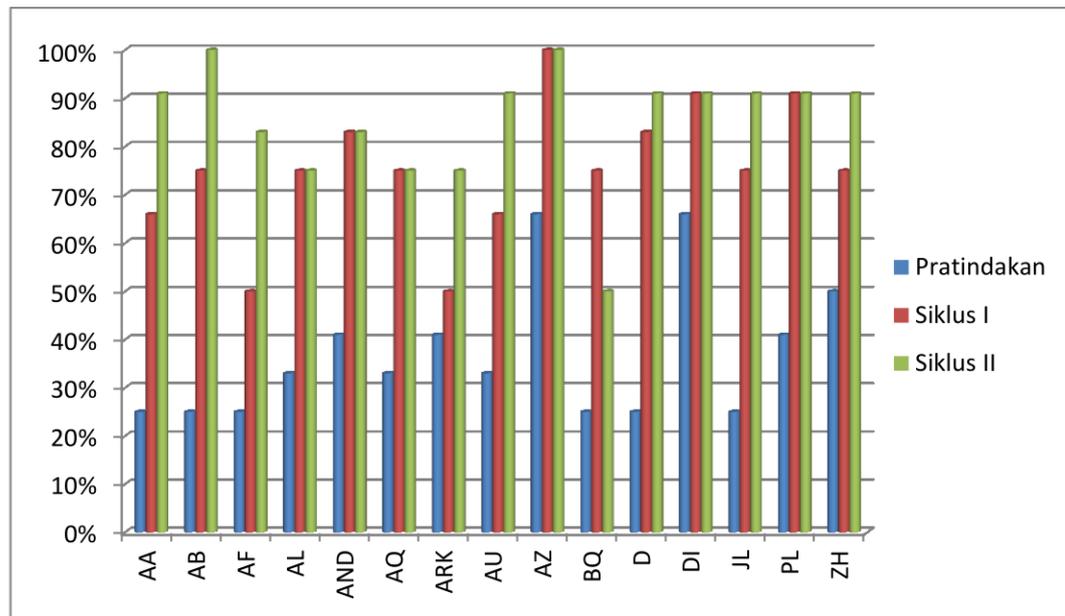
sehingga dianggap tidak perlu untuk dilanjutkan ke siklus berikutnya. Dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa masih ada anak Anak Usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang yang tidak tuntas, dengan rincian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.18
Kategori Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 tahun di Kelompok A
TK Tunas Harapan Tambang

Kriteria	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
	Jlh Anak	(%)	Jlh Anak	(%)	Jlh Anak	(%)
BSB	0	0.0%	5	33.3%	11	73%
BSH	2	13.3%	8	53.3%	3	20%
MB	4	26.7%	2	13.3%	1	6.7%
BB	9	60.0%	0	0.0%	0	0%

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan motorik kasar anak kriteria belum berkembang (BB) mengalami penurunan dari kondisi awal 9 anak pada siklus I menurun menjadi 0 anak dengan kriteria belum berkembang dan pada siklus ke II sudah tidak ada lagi anak yang kriteria belum berkembang. Kriteria mulai berkembang (MB) dari 4 anak mengalami penurunan pada siklus I menjadi 2 anak dan pada siklus II hanya 1 anak pada kriteria mulai berkembang. Kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dari awal tindakan ada 2 anak pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), pada siklus I ada 8 anak pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan siklus II menurun menjadi 3 anak pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Kriteria berkembang sangat baik (BSB) pada kondisi awal tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan siklus I ada 5 anak yang berkembang sangat baik (BSB) namun meningkat pada siklus II menjadi 11 anak pada kriteria berkembang sangat

baik (BSB). Berikut grafik rekapitulasi kriteria berkembang sangat baik (BSB) dari kondisi awal hingga siklus II:



Grafik 4.10
Perbandingan Kemampuan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5
Tahun di Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang
(Antar Siklus)

Berdasarkan grafik 4.10 diatas, dapat dilihat bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang pada kondisi awal tidak ada anak yang berada pada kiteria berkembang sangat baik (BSB), pada kiteria berkembang sesuai (BSH) terdapat 2 anak atau 13.3%, kiteria mulai berkembang (MB) ada 4 anak atau 26.7%. Dan kiteria belum berkembang (BB) sebanyak 9 anak atau 60%. Pada Siklus I tidak ada anak dalam kiteria belum berkembang (BB), kiteria mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak atau 13.3%, kiteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 8 anak atau 53.3%. Dan kiteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 anak atau 33.3%. Pada Siklus II

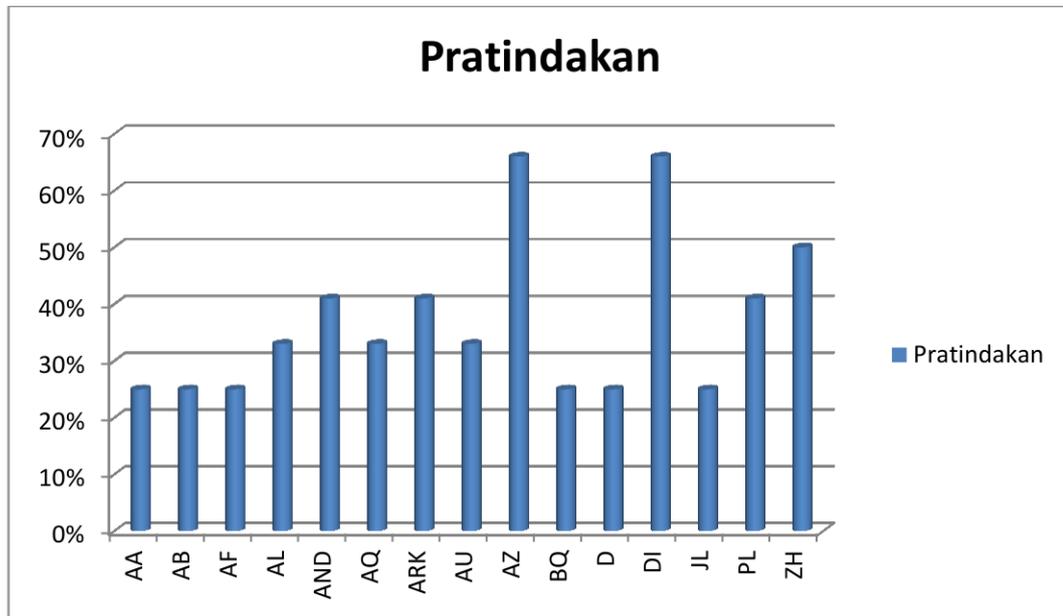
tidak ada anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB), kriteria mulai berkembang sebanyak 1 anak atau 6.7%, kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak atau 20%, dan pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 11 anak atau 73%.

C. Pembahasan

1. Pra Tindakan

Pra tindakan diperlukan untuk mengetahui kondisi awal anak usia 4-5 tahun. Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang Kegiatan ini sesungguhnya sangat penting dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan PTK. Sulit untuk mengadakan PTK kemudian menyusun laporannya tanpa tahap pra tindakan. Fungsi utama dari kegiatan pra tindakan adalah untuk menentukan makna dan arah kegiatan PTK yang sesungguhnya. Kegiatan pra tindakan berangkat dari permasalahan pembelajaran yang dirasakan guru. Adapun permasalahan yang dijumpai pada saat melakukan pra tindakan adalah anak yang memenuhi kriteria tuntas dan mendapatkan nilai BSH adalah sebanyak 2 orang atau 13.33%, sedangkan anak yang mendapatkan nilai BB adalah sebanyak 5 orang atau 33.33%, dan anak yang mendapatkan nilai MB adalah sebanyak 8 orang anak atau 53.33%. total penilaian hanya mencapai 37%. Dari keseluruhan anak. Dengan perolehan hasil tersebut dikatakan belum berhasil karena belum mencapai target yang dikehendaki yakni mencapai skor 80% dalam kemampuan motorik kasar. Dengan perolehan hasil tersebut dikatakan belum berhasil karena belum mencapai target yang dikehendaki yakni mencapai skor 80% dalam hal kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Data ketuntasan dalam kemampuan motorik kasar anak

usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang (Pratindakan) dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 4.11

Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tunas Harapan Tambang (Pratindakan)

Rendahnya pencapaian ketuntasan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tunas Harapan Tambang, tentu saja diakibatkan oleh berbagai masalah. Setelah dilakukan melakukan observasi sebelum tindakan, dan melakukan penilaian terhadap kemampuan motorik kasar anak Usia 4-5 Tahun. Adapun hasil observasi terhadap sebagai berikut:

- a. Kemampuan motorik kasarnya seperti melompat keberbagai arah, berlari sambil melompat tanpa jatuh. Anak masih ragu-ragu saat melakukan gerakan melompat, kelincahan anak dalam melakukan gerakan melompat belum optimal, anak kurang antusias ketika melakukan kegiatan.

- b. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang, maka dapat dilihat bahwa masih banyak anak yang masuk pada kategori belum berkembang.
- c. Kemampuan motorik kasar anak masih terbatas, dan upaya pemberiannya kurang terprogram.
- d. Kurangnya kesadaran akan pentingnya pengembangan motorik kasar pada diri anak, sehingga anak didik menjalankannya kurang sungguh-sungguh.
- e. Tingkat motivasi anak saat ini, masih banyak yang malas untuk melakukan kegiatan-kegiatan dalam upaya mengembangkan kemampuan motorik kasarnya, terutama kegiatan dalam permainan kreatif. Kurangnya kesempatan anak dalam mencoba melakukan permainan kreatif. Selain itu guru dalam memotivasi anak masih kurang.

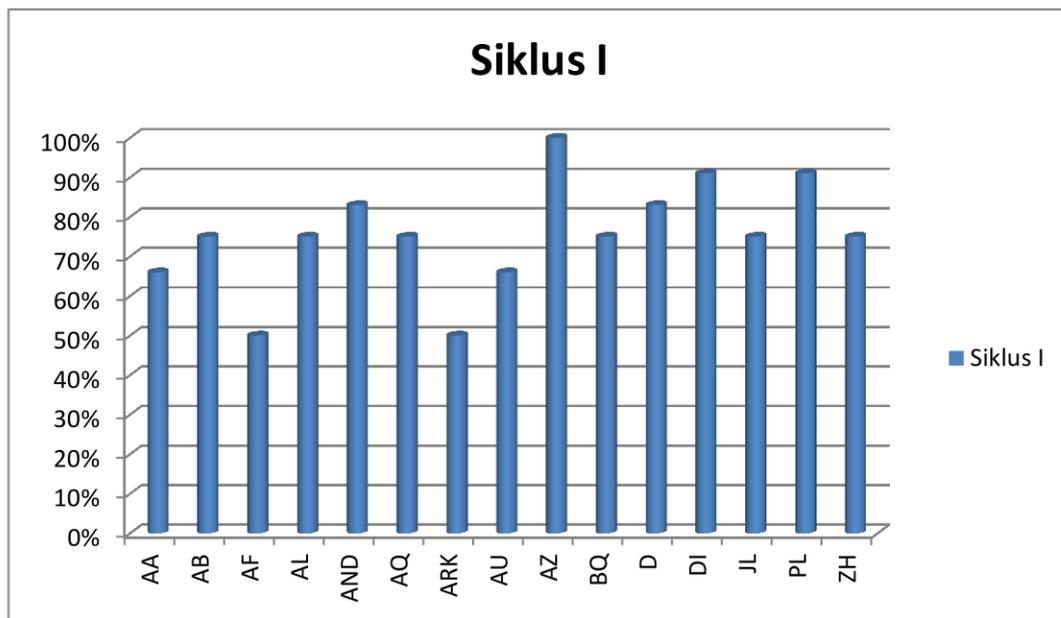
Rendahnya pencapaian kemampuan motoric anak ini, mengharuskan adanya sebuah terobosan baru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih edukatif. Salah satu media pembelajaran yang dianggap bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun adalah permainan ular tangga edukasi. Hal ini berdasarkan pada teori yang disampaikan oleh Martuti (2008) Dalam melakukan kegiatan bermain anak memerlukan alat bermain. Saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi dan kreativitas. Selain itu, (Acmad, 2019) mengatakan bahwa salah satu factor yang mempengaruhi motorik kasar anak adalah berkaitan dengan aktivitas fisik. Aktivitas fisik dan intensitas latihan yang cukup yang diimbangi dengan

mengonsumsi makanan yang bergizi serta istirahat yang cukup akan dapat merangsang proses perkembangan fisik secara maksimal.

Berdasarkan pada hasil observasi dan juga teori yang disampaikan oleh para ahli, maka pada penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dan juga hasil pembelajaran berupa kemampuan motorik kasar Anak Usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang. Penelitian ini nantinya akan dilakukan dalam dua siklus, pada setiap siklusnya terdapat tiga kali pertemuan. Hal ini bertujuan untuk lebih mengenalkan anak-anak dengan permainan ular tangga edukatif

2. Siklus I

Tindakan tahap siklus I ini dilaksanakan 3 kali pertemuan pada tanggal 7-9 Juni 2021. Pada siklus pertama, maka peneliti akan melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas tersebut ke dalam beberapa tahapan, yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan observasi. Pada siklus I ini akan dibahas mengenai materi pekerjaan, dengan sub tema Polisi atau Polwan, tentara, Petani, Guru Dokter, dan Perawat. Data ketuntasan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang pada Siklus I dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 4.12

**Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tunas Harapan
Tambang Siklus I**

Kurangnya pencapaian siklus I dikarenakan berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Seperti:

- a. Guru kurang memberi petunjuk dan arahan kepada anak terkait dengan peraturan permainan, serta adanya hadiah pada setiap permainan.
- b. Guru kurang bisa untuk mengontrol anak-anak yang kurang sabar dalam menunggu giliran. Selain itu, guru juga kurang menegur anak-anak yang melakukan aktivitas di luar permainan ular tangga edukasi.
- c. Guru masih kurang memberikan pemahaman materi terlebih dahulu kepada anak-anak terkait dengan materi yang dipelajari, sehingga banyak anak-anak yang tidak bisa menjawab pertanyaan pada setiap kartu.
- d. Guru masih kurang menyuruh anak-anak untuk berlompat atau meloncat sesuai dengan kolam pada ular tangga edukasi yang digunakan. Sehingga kemampuan meloncat dan melompat anak-anak menjadi kurang terlatih.

Dengan adanya masalah pencapaian tingkat kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang, maka penting sekali untuk memperbaiki tata cara penggunaan media ular tangga edukatif. Hal ini bertujuan agar hasil pembelajaran, terutama terkait dengan kemampuan motorik kasar anak, dapat ditingkatkan. Menurut Mursid (2018) Cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak PAUD adalah melalui pembelajaran yang menekankan pada kegiatan bermain karena dunia anak adalah dunia bermain. Permainan yang digunakan di PAUD merupakan permainan yang didesain sedemikian rupa sehingga merangsang kreativitas anak dan menyenangkan, salah satunya dengan bernyanyi dengan riang. Semakin bagus guru menerapkan atau menggunakan media ular tangga edukasi ini, maka hasil pembelajaran (kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun) dapat lebih maksimal.

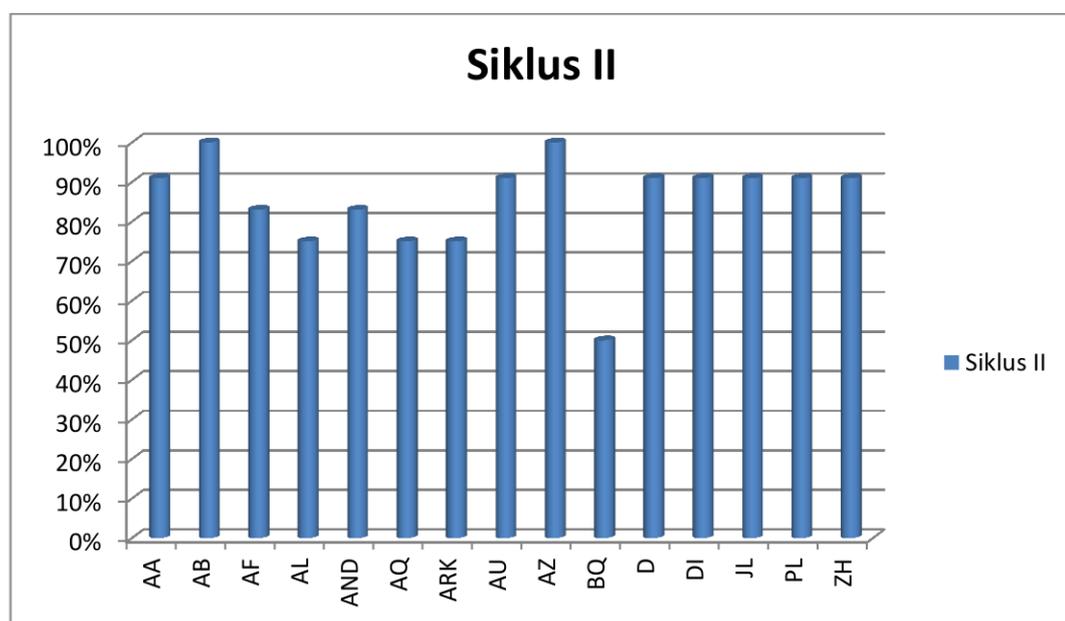
Bermain merupakan ciri khas anak. Bermain akan menghilangkan kejenuhan anak dan anak menemukan kesenangan, kepuasan, sikap sportif, serta dapat mengerti aturan permainan. Permainan ular tangga ini dapat mendidik, menghibur dan praktis. Kondisi ini dapat disenangi anak, karena mempunyai sifat yang mudah dan menarik. Macam-macam model dan jenis ular tangga telah beredar luas hingga pada ranah pendidikan, permainan ini menjadi salah satu sarana media pembelajaran. Kelebihan permainan ular tangga yakni bisa membangun sikap juga keterampilan anak melalui kerjasama. Adapun kelebihanya yaitu: 1) adanya teknik permainan ular tangga dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar, disebabkan kegiatan ini menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sambil bermain; 2) selanjutnya ular tangga dapat menumbuhkan

motivasi belajar siswa; 3) ular tangga mampu menimbulkan suasana menyenangkan pada pembelajaran; 4) tanpa disadari ular tangga mampu merangsang siswa dalam memecahkan masalah sederhana; 5) siswa bisa berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran; 6) ular tangga juga bisa sebagai stimulasi aspek perkembangan pengetahuan bahasa dan pengetahuan sosial (Siswanto, 2012).

3. Siklus II

Tindakan tahap siklus I ini dilaksanakan 3 kali pertemuan pada tanggal 14-16 Juni 2021.

Data ketuntasan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 4.13

Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tunas Harapan Tambang Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan anak, serta hasil belajar yang diperoleh anak dan melihat ketuntasan belajar anak secara

individual maupun secara klasikal. Peneliti melakukan diskusi dengan guru/pengamat untuk melakukan refleksi siklus pertama. Maka terdapat beberapa kelemahan diantaranya:

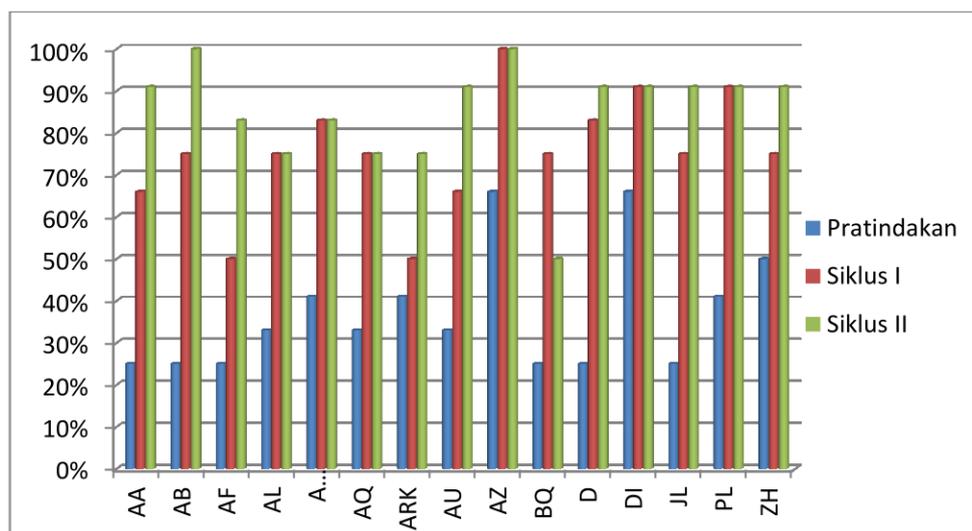
- a. Guru kurang bisa untuk mengontrol anak-anak yang kurang sabar dalam menunggu giliran. Selain itu, guru juga kurang menegur anak-anak yang melakukan aktivitas di luar permainan ular tangga edukasi.
- b. Guru masih kurang menyuruh anak-anak untuk berlompat atau meloncat sesuai dengan kolam pada ular tangga edukasi yang digunakan. Sehingga kemampuan meloncat dan melompat anak-anak menjadi kurang terlatih.

Dengan permainan ular tangga edukatif, maka anak dituntut untuk bergerak, seperti melompat, menuju kotak yang sesuai dengan nomor dadu yang dilemparkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Selain itu, pada saat anak melompat, maka seluruh tubuh akan ikut bergerak, seperti adanya ayunan tangan, atau dorongan dari kaki serta anggota tubuh lainnya. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh sebagai dasar utama gerakannya yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Contohnya berjalan, berlari, meloncat, menendang, memukul, dan lainlainnya. Dibuktikan dengan anak dapat melompat dengan satu kaki dan dapat menjaga keseimbangan tubuhnya tanpa bantuan dari guru, mampu menambahkan bilangan dari kotak dadu.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori yang disampaikan oleh Papalia (2008), berpendapat bahwa anak-anak prasekolah membuat kemajuan besar dalam keterampilan motorik kasar (gross motor skill) seperti berlari, melompat, yang

melibatkan penggunaan otot besar, perkembangan daerah sensoris dan motor pada konteks memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara apa yang diinginkan oleh anak dan apa yang dapat dilakukannya. Tulang semakin besar, memungkinkan mereka untuk berlari, melompat, dan memanjat lebih cepat, lebih jauh dan lebih baik.

Setelah melakukan tindakan kelas dalam dua siklus, maka langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil belajar siswa antar siklus. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melihat keberhasilan tindakan kelas dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang. Peningkatan kemampuan berbahasa merupakan tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sehingga penting untuk melihat keberhasilan peneliti dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Adapun perbandingan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:



Grafik 4.14
Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di
Kelompok A TK Tunas Harapan Tambang

Berdasarkan pada hasil penelitian maka dapat dilihat permainan ular tangga edukatif dapat meningkatkan perkembangan motoric anak. Hal ini juga didukung oleh teori yang disampaikan oleh Papalia (2008), berpendapat bahwa anak-anak prasekolah membuat kemajuan besar dalam keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) seperti berlari, melompat, yang melibatkan penggunaan otot besar, perkembangan daerah sensoris dan motor pada konteks memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara apa yang diinginkan oleh anak dan apa yang dapat dilakukannya. Tulang semakin besar, memungkinkan mereka untuk berlari, melompat, dan memanjat lebih cepat, lebih jauh dan lebih baik.

Sementara itu, menurut Martuti (2008) Dalam melakukan kegiatan bermain anak memerlukan alat bermain. Saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi dan kreativitas. Selain itu, (Acmad, 2019) mengatakan bahwa salah satu factor yang mempengaruhi motorik kasar anak adalah berkaitan dengan aktivitas fisik. Aktivitas fisik dan intensitas latihan yang cukup yang diimbangi dengan mengkonsumsi makanan yang bergizi serta istirahat yang cukup akan dapat merangsang proses perkembangan fisik secara maksimal.

Selanjutnya, menurut Mursid (2018) Cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak PAUD adalah melalui pembelajaran yang menekankan pada kegiatan bermain karena dunia anak adalah dunia bermain. Permainan yang digunakan di PAUD merupakan permainan yang didesain

sedemikian rupa sehingga merangsang kreativitas anak dan menyenangkan, salah satunya dengan bernyanyi dengan riang.

Dengan permainan ular tangga edukatif, maka anak dituntut untuk bergerak, seperti melompat, menuju kotak yang sesuai dengan nomor dadu yang dilemparkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Selain itu, pada saat anak melompat, maka seluruh tubuh akan ikut bergerak, seperti adanya ayunan tangan, atau dorongan dari kaki serta anggota tubuh lainnya.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sama dengan beberapa hasil penelitian terdahulu, seperti penelitian yang dilakukan oleh Dita Purbo Anggraini, (2018), Dengan judul Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Ular Tangga Kreatif Pada Anak Kelompok B PAUD PKK Plosorejo Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar unjuk kerja anak dan lembar observasi guru. Teknik penilaian anak yang digunakan adalah observasi Instrumen yang digunakan yaitu lembar unjuk kerja anak dan lembar observasi guru. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada setiap siklusnya. Terbukti dari hasil yang diperoleh anak pada siklus I sebanyak 60% atau 6 anak, pada siklus II menjadi 70% atau 7 anak dan siklus ke III meningkat menjadi 90% atau 9 anak telah memenuhi kriteria ketuntasan. Maka kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah penggunaan permainan ular tangga kreatif dapat meningkatkan

kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B PAUD PKK Plosorejo Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri, sehingga hipotesis peneliti diterima. Dengan penerapan permainan ular tangga edukatif, maka dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Permainan ular tangga edukatif menuntut anak untuk lebih bergerak aktif. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, seperti berlari, melompat dan meloncat. Oleh karena itu, permainan ular tangga edukatif sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di kelompok bermain atau taman kanak-kanak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun pada TK Tunas Harapan Tambang sebelum tindakan, menunjukkan bahwa bahwa Total penilaian hanya mencapai 37.2%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus pertama, maka terjadi peningkatan total penilaian hanya mencapai 66.1% dari keseluruhan ana. Pada siklus II, total penilaian mencapai 80.9% dari keseluruhan anak. Dengan perolehan hasil tersebut dikatakan berhasil karena belum mencapai target yang dikehendaki yakni mencapai skor 80% dalam kemampuan motoric kasar, maka tidak perlu untuk melakukan penindakan kembali melalui siklus ke tiga.
2. Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun pada TK Tunas Harapan Tambang dapat ditingkatkan dengan menggunakan media ular tangga edukasi. Hal ini dapat dilihat dari total penilaian mencapai 86% dari keseluruhan anak.

B. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian ini dapat diberikan beberapa rekomendasi, yaitu sebagai berikut:

1. Kepada para guru TK Tunas Harapan Tambang untuk menggunakan media ular tangga edukasi sebagai salah satu media pelajaran yang sangat baik untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran dan penggunaan media ular tangga edukasi sebagai media yang baik digunakan agar pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan

2. Kepada kepala sekolah yang juga selaku mentor bagi guru agar lebih memperhatikan proses pembelajaran yang di terapkan oleh seluruh guru, agar jika ada kesalahan atau kekeliruan guru dalam penerapan model atau metode dalam pembelajaran dapat diperbaiki dengan cepat. Begitu juga dalam bidang peningkatan sumber daya guru, Dan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, kepala sekolah harus meningkatkan alat permainan di sekolah agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
3. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat menggunakan media belajar lainnya, agar perkembangan ilmu pengetahuan terkait dengan media pelajaran yang paling baik diterapkan pada kelompok bermain ini dapat terus ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah. I. & Sudrajat. D. (2014). Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SDN Majalengka Wetan VII. *Jurnal online ICT-STMIKI. Vol 11 (1): 43-50*

Afandi. R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran). 1(1). 77-89.*

Ahmad Susanto, (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*, Kencana Prenada Media Group : Jakarta,

Aisyah. S dkk. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak. Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Ali Hamzah dan Muhlissrarini. (2014). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Bambang. Sujiono.(2007). *Metode Pengembangan Fisik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Universitas Terbuka.

_____, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Catono. Randi. (2013). *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Decaprio. Richard. (2017). *Panduan Mengembangkan Kecerdasan Motorik Siswa*. Yogyakarta: Diva Press.

Diana. Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana

Dita Purbo Anggraini. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Ular Tangga Kreatif Pada Anak Kelompok B PAUD PKK Plosorejo Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*

Endang Rini Sukanti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Haryono. (2013). *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepel Press

Hasninda (2014). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media

Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Hildayani, Rini., dkk. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka. Ismail, Andang. (2012). *Education Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Ismail, Andang. (2009). *Education Games*. Yogyakarta. : Pro-U Media

Johani Dimiyati. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)*. Jakarta : Kencana.

Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Axiom..

Kemendiknas. (2010). *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*. Jakarta: Depdiknas.

Khotimah, Ari Khusnul. (2020). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game Di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.

Kunandar. (2010). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. cet. Ke-5. Jakarta : PT . Raja Grafindo Persada.

Latif, Mukhtar, dkk. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada. Media Group .

Latief M. Adnan. 2010). *Tanya Jawab Metode Penelitian Pembelajaran Bahasa*. Malang: UM Press.

Martuti. (2008). *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan*. Majemuk. Yogyakarta: Kreasi Wacana Offset.

Maulidiyah, E. C. (2017). *Asesmen Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun*. Martabat : *Jurnal Perempuan dan Anak*.

Melissa, Melsi; Titik Sugiarti, dan Kurniati. (2015). "Analisis Buku Siswa Matematika Kelas VIII Semester 1 Berdasarkan Kriteria Bell". *Unej Journal of Mathematics Education* 1(1)

- Mulyasa. E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rusdakarya
- Mulyati. Tutik (2008). Pembelajaran Ular Tangga Salah Satu Alternatif Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IS SMA Negeri 1 Musuk Semester 2 Tahun Pelajaran 2007/2008. *Jurnal Kependidikan (tidak diterbitkan) Jawa Tengah: Dinas Pendidikan Jawa Tengah*
- Papalia. Diane. E. et al. (2008). *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 58 tahun 2009. tentang Standar PAUD
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Salam. N., Safei. S., & Jamilah. J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf. *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*. 1(1). 52-69.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Litera.
- Santrock. John W. (2011). *Masa Perkembangan Anak Edisi 11*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Siswanto. Igra dan Lestari. Sri. (2012). *Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Andi.
- Sugden. D. (2013). *Typical and Atypical Motor Development*. United Kingdom: Mac Keith Press.
- Suharsimi Arikunto. dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta : Bumi Aksara.
- Sujiono. Y. Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:PT Indeks.
- Sumantri M. Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sunarni. dkk. (2016). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa Vol 5. No 2 (2016)*

Sunardi dan Sunaryo. (2007). *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.

Susilo. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Pustaka Book Publiser.

Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.

Tafonao. T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.

Lampiran 01: Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Pra Tindakan

HASIL PENILAIAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PRA TINDAKAN

Semester/Minggu/Hari Ke : Ganjil/ 2/2
 Hari/Tanggal : 06 Juni 2021
 Kelompok Usia : A (4-5 tahun)

No	Nama	Indikator												Skor	Kriteria Penilaian
		Melompat				Meloncat				Berlari					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	AA	√				√				√				3	BB
2	AB	√				√				√				3	BB
3	AF	√				√				√				3	BB
4	AL		√			√				√				4	MB
5	AND	√				√						√		5	MB
6	AQ	√					√			√				4	MB
7	ARK		√			√					√			5	MB
8	AU		√			√				√				4	MB
9	AZ			√			√					√		8	BSH
10	BQ	√				√				√				3	BB
11	D	√				√				√				3	BB
12	DI		√					√				√		8	BSH
13	JL	√				√				√				3	MB
14	PL		√				√			√				5	MB
15	ZH		√			√						√		6	MB
Jumlah (f)													67		
Jumlah Total (n)													180		
Persentase (P)													37%		

Tambang, 6 Juni 2021
Kepala Sekolah

Astri Purwanti, S.Pd. Gr

Mengetahui

Observer

Peneliti:

Wahyu Jumiarti, S.Pd

Khurun Nisa
Nim. 1786207010