

Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Permainan Ular Tangga Edukasi di Kelompok A

Khairun Nisa,¹ Melvi Lesmana Alim,² Syahrial³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
Email: nisak7772@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun dikelompok A TK Tunas Harapan Tambang. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan melalui media Permainan Ular Tangga Edukasi. Tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui Kemampuan Motorik Kasar Anak serta untuk mengetahui Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 tahun melalui Permainan Ular Tangga Edukasi dikelompok A TK Tunas Harapan Tambang. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari Mei sampai Juni 2021. Subjek penelitian anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data adalah dokumentasi, observasi, dan penilaian. Hasil penelitian sebelum tindakan menunjukkan bahwa kemampuan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 tahun total penilaian hanya mencapai 37% dari keseluruhan anak. Perolehan hasil tersebut dikatakan belum berhasil karena belum mencapai skor 80%. Pada siklus I terjadi peningkatan penilaian 74% dari keseluruhan anak. Pada siklus II, total penilaian mencapai 86% dari keseluruhan anak. Dengan perolehan tersebut dikatakan berhasil karena sudah mencapai skor yang diinginkan yakni 80% dalam Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 tahun Pada TK Tunas Harapan tambang dapat ditingkatkan dengan menggunakan media Permainan Ular Tangga Edukasi.

Kata Kunci: *Motorik Kasar, Media Permainan Ular Tangga Edukasi, Penelitian Tindakan Kelas*

ABSTRACT

This research is motivated by the low gross motor skills of children aged 4-5 years in group A kindergarten Tunas Harapan Tambang. One solution to overcome this problem is through the educational snake and ladder game media. The aims of this study were: To determine the gross motor skills of children aged 4-5 years through the educational snake and ladder game media in group A kindergarten Tunas Harapan Tambang. This research method is classroom action carried out from may to june 2021. Research subjects aged 4-5 years totaling 15 people. Data collection technique are documentation, observation, and evaluation. The results of the research before the action showed that the gross motor skills of children aged 4-5 years total assessment only reached 37% of all children. In cycle 1 there was an increase in the assessment of 74% of all children. In cycle 2, the total assessment reached 86% of all children. With this achievement, it is said to be successful because it has achieved the desired target, which is 80% in the gross motor skills of children aged 4-5 years at Tunas Harapan Tambang Kindergarten can be improved by using the educational snake ladder game media.

Keywords : *Motor Skills, Educational Snakes and Ladders Game Media, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

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 (2008:315), 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 dibeberapa 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:

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.

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"

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.

Permainan Ular Tangga Edukasi

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

Pengertian selanjutnya 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 (Haryono, 2013).

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 (Salam, Safei & Jamilah, 2019). Dalam permainan ular tangga terdapat materi dan soal-soal di setiap kotakkotak kecil yang telah dituliskan nomor-nomor. 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 (Afandi, 2015).

Kemampuan Motorik Kasar

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 (Sunardi dan Sunaryo, 2007: 113-114). 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.

Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerakan dasar lokomotor, 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 (Daroyah, 2018).

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu memiliki 4 tahapan penelitian yang dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Berikut keempat tahapan dalam penelitian tindakan kelas yaitu:

1. perencanaan
2. pelaksanaan
3. pengamatan
4. Refleksi

Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok Bermain Pelita Hati Ibu Sungai Pinang Usia 3-4 Tahun berjumlah 14 orang, yang terdiri dari 8 orang anak perempuan dan 6 orang anak laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan lembar penilaian, dan untuk analisis data menggunakan rumus mencari persentase menurut Arikunto tahun 2010 sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Persentase

N = Jumlah anak yang peningkatan kemampuan berbahasa reseptifnya baik/cukup/kurang

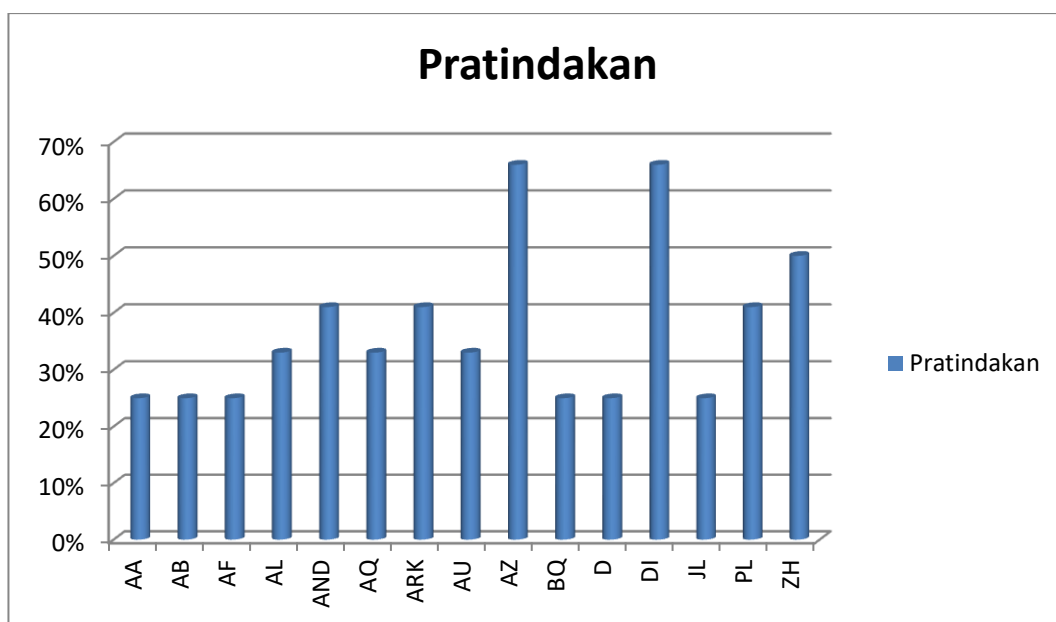
S = Jumlah nilai anak keseluruhan

HASIL DAN 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 9 orang atau 60%, dan anak yang mendapatkan nilai MB adalah sebanyak 4 orang anak atau 26.7%. 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 1.
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 ke berbagai arah, berlari sambil melompat tanpa jatuh. Anak masih ragu-ragu saat melakukan gerakan melompat, kelincihan 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.

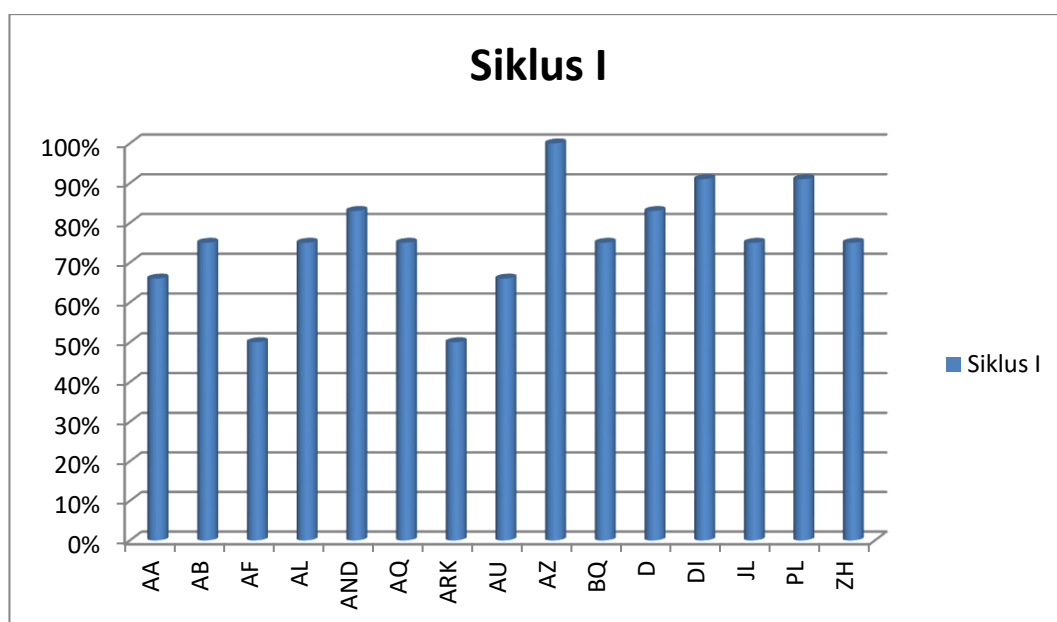
Rendahnya pencapaian kemampuan motorik anak ini, mengharuskan adanya sebuah terobosan baru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih edukatif. Salah satu media pembelajaran yang dianggap bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun adalah permainan ular tangga edukasi. Hal ini 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 mengkonsumsi 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 2.
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.

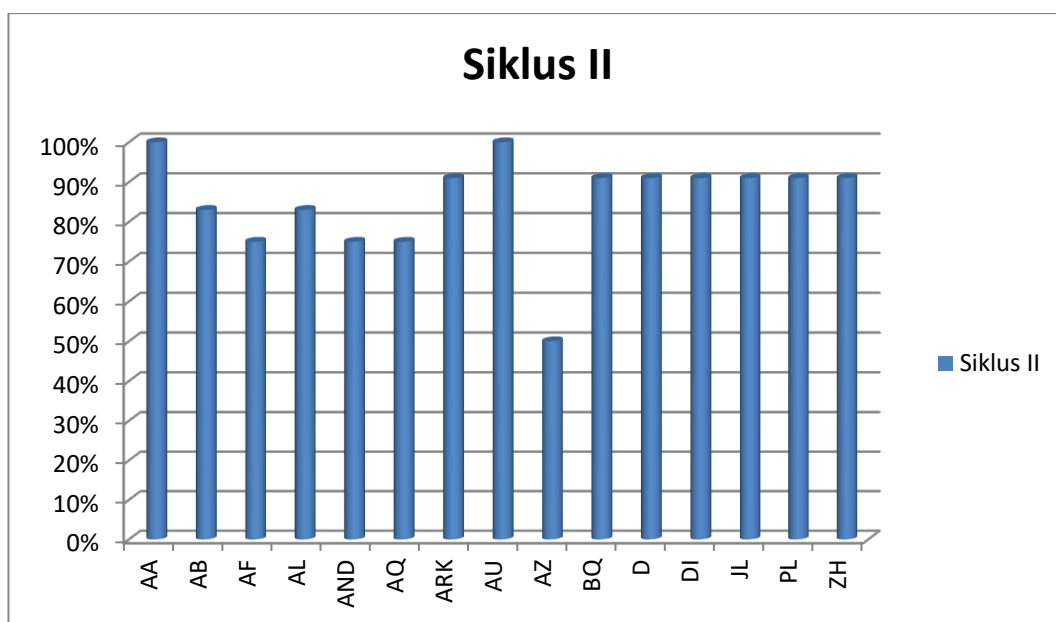
Dengan adanya masalah pencapaian tingkat kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Harapan Tambang, maka penting sekali untuk memperbaiki tata cara penggunaan media ular tangga edukatif. Hal ini bertujuan agar hasil pembelajaran, terutama terkait dengan kemampuan motorik kasar anak, dapat 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 3
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:

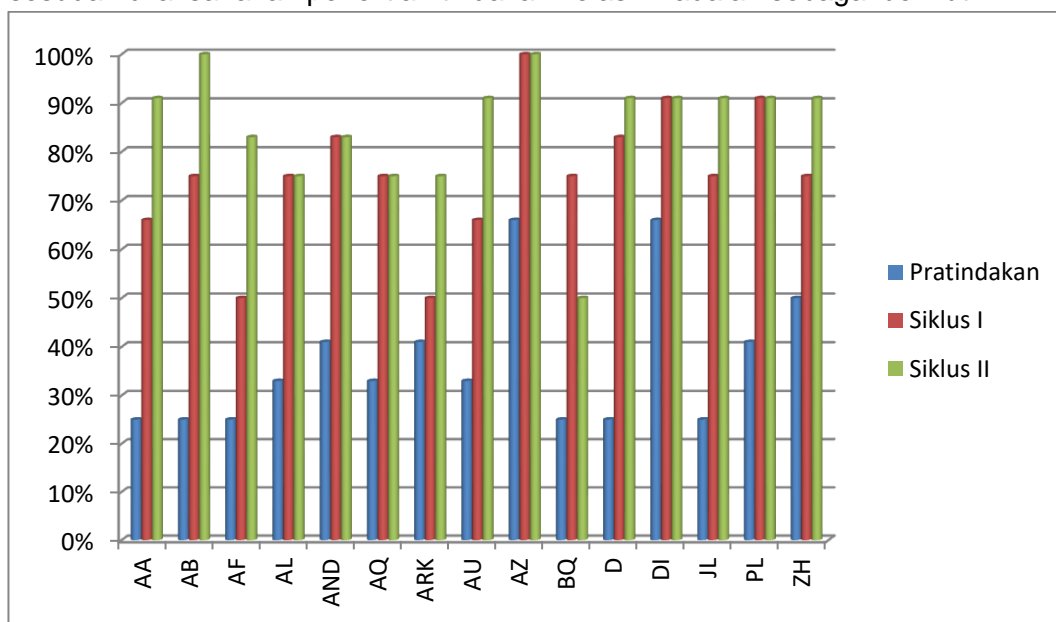
- a. Guru kurang bisa untuk mengontrol anak-anak yang kurang sabar dalam menunggu giliran. Selain itu, guru juga kurang menegur anak-anak yang melakukan aktivitas di luar permainan ular tangga edukasi.
- b. Guru masih kurang menyuruh anak-anak untuk berlompat atau meloncat sesuai dengan kolam pada ular 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.
Perbandingan Kemampuan 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, (Acma, 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.

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 anak. Pada siklus II, total penilaian mencapai 80% dari keseluruhan anak. Dengan perolehan hasil tersebut dikatakan berhasil karena belum mencapai target yang dikehendaki yakni mencapai skor 80% dalam kemampuan motorik 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.

DAFTAR PUSTAKA

Acmad Afandi, 2019, Buku Ajar Pendidikan dan Perkembangan motorik. Ponorogo, Uwais Inspirasi Indonesia:

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.

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

Daroyah, M, M. Thoha BS. Jaya dan Maman Surahman. (2018) Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Aktifitas Bermain Senam Fantasi. *Jurnal FKIP UNILA*.

Diantama.Suarifqi, (2018) Metode Penelitian Pendidikan. Bandung:Pustaka Rahmat,.

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*

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

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*.

Mursid. (2018). Belajar dan Pembelajaran PAUD. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nana Syaodih. (2010). Metode Penelitian Pendidikan. PT. Remaja Rosdakarya : Bandung.

Papalia. Diane. E. et al. (2008). *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar nasional Pendidikan Anak Usia Dini

- Randi Catono. (2013). *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif* (Jakarta: Bumi Aksara).
- 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.
- Siswanto. Igea dan Lestari. Sri. (2012). *Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Andi.
- Sunardi dan Sunaryo. (2007). *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.
- 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)