**ABSTRAK**

Sulfa Amelia Ayuni, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Snakes Boom di TK Aisiyah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura (IAIN), Dosen Pembimbing: Ardhana Reswari, M.Pd.

**Kata Kunci : *Motorik Kasar, Anak Usia 5-6 Tahun, Permainan Snakes Boom***

Masalah dalam penelitian ini yaitu kemampuan motorik kasar yang masih belum berkembang secara optimal sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Anak belum mampu mengkoordinasi kaki dan tangan pada saat anak kesulitan dalam melompat menggunakan satu kaki, melompat menggunakan dua kaki, dan melempar dadu pada permainan *Snakes Boom*.

Oleh karena itu diperlukan suatu media permainan yang menarik untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak. Salah satu media permainan yang menarik dan seru bagi anak yaitu *Snakes Boom.* Tujuan penelitian yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa permainan *Snakes Boom* dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Aisyyiah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan.

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian ini ialah anak usia 5-6 tahun Kelompok B di TK Aisyyiah Bustanul Athfal IV Laden pamekasan yang berjumlah 15 anak. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Aisyyiah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan dapat ditingkatkan melalui media permainan *Snakes Boom*. Hal ini terbukti dari hasil observasi yaitu pada pra siklus kemampuan motorik kasar anak memperoleh presentase sebesar 39,4%, pada siklus I memperoleh presentase 54%, terdapat peningkatan anak akan tetapi belum mencapai target yang diharapkan sehingga belum dikatakan berhasil. Hal ini perlu dilanjutkan pada siklus II, pada siklus II memperoleh persentase sebesar 88%, hal ini menunjukkan peningkatan yang baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *Snakes Boom* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena sudah mencapai target pencapaian yang diharapkan, yaitu 75%. Manfaat penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Snakes Boom* pada anak usia dini.