

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Awal

Peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 10 Mei 2024 di TK Aisyiah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan dengan jumlah 15 anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak usia dini 5-6 tahun dan mengetahui permasalahan yang dihadapi anak dalam perkembangan motorik kasar.

Kemampuan motorik kasar anak Kelas B dengan usia 5-6 Tahun TK Aisyiah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan dalam perkembangannya tergolong rendah dan masih belum berkembang sesuai dengan usianya. Jika dilihat dari aspeknya, aspek perkembangan anak dinilai masih kurang dikarenakan keterbatasan guru dalam menerapkan permainan yang akan meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, dan mengembangkan permainan anak diluar kelas yang dapat menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar anak. Maka dari itu, peneliti mencoba menerapkan kegiatan permainan *Snakes Boom* yaitu permainan ular yang memiliki kejutan di setiap tahapannya. Permainan *Snakes Boom* tergolong dalam permainan modifikasi dari permainan ular tangga dan termasuk dalam permainan tradisional.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan permainan yang efektif dan mampu meningkatkan semangat serta rasa ingin tahu dan percaya diri anak. Selain itu, dengan permainan tersebut perkembangan motorik kasar anak akan

mengalami peningkatan. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan *Snakes Boom* di TK Aisyiah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan.

### 1. Profil Sekolah

Berikut merupakan profil sekolah TK Aisyiah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan yang didapatkan oleh peneliti melalui observasi:

- a. Nama Lembaga : TK Aisyiah Bustanul Athfal
- b. NPSN : 20583952
- c. Status sekolah : Swasta
- d. Alamat Sekolah : JL. BHAYANGKARA
- e. RT/RW : ½
- f. Kode Pos : 69317
- g. Kelurahan : Laden
- h. Kecamatan : kec. Pamekasan
- i. Kabupaten/ kota : Kab. Pamekasan
- j. Provinsi : Prov. Jawa Timur
- k. Negara : Indonesia
- l. Posisi geografis : -7.1759 113.4783
- m. NPWP : 014787873608003
- n. Status kepemilikan : Yayasan
- o. Tanggal SK : 2015-05-11

## 2. Visi dan Misi Sekolah

### a. Visi :

Membentuk anak didik yang berahlakul karimah, cerdas, terampil, beriman, dan bertakwa kepada Allah SWT

### b. Misi :

- 1) Meningkatkan keimanan kepada Allah SWT
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang efektif sesuai kurikulum
- 3) Membina anak muda santun berperilaku dan berahlak mulia, cerdas dan kreatif
- 4) Menanamkan kepercayaan masyarakat untuk membentuk kualitas anak yang mandiri
- 5) Menanamkan budaya disiplin, budaya bersih dan semangat kebersamaan

## B. Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diawali dengan observasi di TK aisyiyah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa kemampuan motorik kasar anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan belum berkembang secara optimal. Hal ini disebabkan oleh alat/media permainan yang digunakan kurang menarik sehingga mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yakni bagaimana kegiatan permainan *Snakes Boom* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dan bagaimana hasil peningkatan kemampuan motorik kasar pada

usia 5-6 tahun melalui permainan *Snakes Boom*. Jumlah data pada penilaian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan siklus yang meliputi pra siklus, siklus I, dan siklus II.<sup>40</sup>

## 1. Pra Siklus

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat kemampuan motorik kasar anak sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Hasil akhir dari pra siklus nantinya akan dibandingkan dengan siklus I melalui permainan *Snakes Boom*. Tujuan dari perbandingan tersebut untuk menunjukkan adanya peningkatan. Observasi pra siklus dilaksanakan dalam 2 pertemuan, pada hari jum'at 10 Mei 2024 dan pada tanggal 11 Mei 2024, sebelum melakukan siklus peneliti melakukan tahap pra siklus dengan kegiatan permainan *Snakes Boom* pada peserta didik kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan.

### a. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan pra siklus ini peneliti melakukan kegiatan merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu :

- 1) Guru dan peneliti menyusun modul ajar untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak
- 2) Membahas media yang akan di gunakan
- 3) Menyiapkan lembar penilaian untuk menilai perkembangan motorik kasar anak

---

<sup>40</sup> Sigit Purnama, Prima Suci, Hardiyanti Pratiwi, "Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini", (Bandung : 2020), 3.

4) Menyiapkan lembar penilaian yang digunakan untuk mengetahui perkembangan anak.

#### **b. Tahap pelaksanaan tindakan**

Untuk kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan motorik kasar anak, peneliti melaksanakan pra siklus dilaksanakan pada hari jum'at, 10 Mei 2024 dan 11 Mei 2024. Langkah-langkah dalam penelitian bekerjasama dengan guru dalam melakukan penelitian prasiklus yang dimana peneliti tugasnya untuk mengajar anak yang akan melakukan kegiatan motorik kasar melalui permainan *Snakes Boom*, sedangkan guru mencatat dan menilai perkembangan motorik kasar anak sesuai dengan standar penilaian. Proses pelaksanaan pra siklus sebagai berikut:

##### **a. Pembukaan**

Kegiatan di TK Aisyiah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan, dimulai dengan kegiatan senam bersama di luar kelas yang di pandu oleh guru dan anak-anak berbaris dengan rapi dengan menghadap ke guru, setelah kegiatan senam selesai anak anak berbaris diluar kelas masing-masing dengan melakukan *ice breaking*. Setelah melakukan kegiatan *Ice Breaking* guru mengumpulkan anak-anak untuk melakukan kegiatan motorik kasar yang dimana motorik kasar tersebut merupakan sebuah permainan *Snakes Boom*. Guru memberikan contoh terlebih dahulu sebelum anak-anak mulai bermain, dalam permainan *Snakes Boom* ini anak akan diminta

untuk melempar dadu terlebih dahulu ketika sudah muncul angka yang anak akan disuruh melompat dengan menggunakan satu kaki atau dua kaki setelah anak sampai pada angka yang tertera di dadu anak akan diberikan pertanyaan apabila anak bisa menjawab anak akan bisa melanjutkan permainan jika anak tidak bisa menjawab akan diberikan hukuman sesuai perintah guru contoh seperti” menirukan gaya katak” setelah itu guru menyuruh anak agar berbaris untuk memasuki kelas.

**b. Inti**

Pada saat di dalam kelas anak-anak duduk melingkar dan setelah itu guru menyuruh anak-anak untuk membaca doa bersama, membaca doa sebelum belajar. Selanjutnya memasuki tema pembelajaran yaitu tentang “Menenal Anggota Keluarga” guru langsung saja menanyakan pertanyaan pemantik “ Sebutkan siapa saja anggota keluarga” secara serentak anak-anak menjawab “ Ayah, Ibu, Kakek, Nenek dan ada juga yang menyebut Paman “ setelah itu guru langsung memulai kegiatan dengan memperlihatkan gambar-gambar anggota keluarga dan menyuruh anak menulis nama anggota keluarga, setelah selesai guru menyuruh anak mengambil buku tulis masing-masing dan menyuruh untuk meniru tulisan di papan tulis yang telah guru tulis “Keluarga Sakinah, Mawaddah, Warahmah” setelah anak selesai

mengerjakan lalu guru menilai tulisan anak yang telah selesai mengerjakan.

Pada kegiatan terakhir guru menyiapkan alat dan bahan untuk menghias sendok plastik yang akan dihias menyerupai anggota keluarga, pertama tama guru menjelaskan terlebih dahulu cara melakukan kegiatan tersebut dimana guru menjelaskan dengan satu persatu sehingga anak dapat mengerti dan dengan mudah mengikuti apa yang guru jelaskan, jika sudah melakukan kegiatan terakhir guru mengumpulkan hasil kreativitas anak-anak dan menempelkannya ke dinding, setelah itu anak diberi waktu istirahat untuk bermain di dalam kelas.

### **c. Istirahat**

Setelah semua kegiatan selesai, guru kemudian menyanyikan lagu beres-beres yang diikuti oleh anak

" beres-beres 2×, yang rapi 2× "

" ayo beres-beres 2×, yang rapi 2× "

Guru memerintahkan anak-anak untuk duduk melingkar dengan baik dan sopan utuk membaca doa sebelum makan dan setelah itu anak-anak di minta agar mencuci tangan satu persatu bergiliran sesuai yang guru sebutkan, kemudian anak-anak membuka bekal yang telah dibawa dan tidak lupa juga guru melihat makanan yang di bawa para murid karna setiap harinya di Tk aisyyiah Bustanul Athfal bekal yang dibawa temanya berbedabeda seperti hari senin membawa roti, tidak lupa juga guru

menyiapkan tempat sampah agar anak bisa membuang bekas makanan di tempat sampah, tak lupa juga setelah makan anak-anak kembali mencuci tangan dan membaca doa sesudah makan.

d. Penutup

Setelah itu anak duduk melingkar lalu membaca doa orang tua, doa kafaratul majlis dan doa pulang. Setelah selesai berdoa guru menyuruh anak-anak agar berbaris di depan pintu dan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan siapa anak yang bisa menjawab akan langsung pulang.

c. Observasi

Kegiatan observasi selama kegiatan mengajar peneliti menerapkan bermain untuk meningkatkan motorik kasar anak. Pada prasiklus ini dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran pada kegiatan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, karena anak kurang mampu dalam menerapkan permainan *Snakes Boom* dan juga masi bingung saat melakukan kegiatan melempar serta melompat.

Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus, diperoleh daftar nilai kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Snakes Boom*.

**Tabel 4. 2 Hasil Observasi Pra Siklus**

No	Nama	Indikator			Jumlah	Nilai %	Kriteria
		A	B	C			
		Melompat menggunakan salah satu kaki	Melompat menggunakan dua kaki sambil berjongkok	Melempar dadu			
1	Kiki	2	2	3	7	58%	BSH

2	Nazla	2	2	2	6	50%	BSH
3	Roni	1	1	2	4	33%	MB
4	Felisya	1	1	2	4	33%	MB
5	Ilham	1	1	2	4	33%	MB
6	Memey	1	2	2	5	42%	MB
7	Iko	1	2	2	5	42%	MB
8	Berrly	2	1	2	5	42%	MB
9	Reza	1	1	1	3	25%	MB
10	Alfatih	1	1	2	4	33%	MB
11	Ria	1	1	2	4	33%	MB
12	Aligha	2	1	2	5	42%	MB
13	Tia	2	1	2	5	42%	MB
14	Ilona	1	2	2	5	42%	MB
15	Zizi	2	2	2	5	42%	MB
<b>Jumlah</b>		21	21	29	71	592%	MB
<b>Rata-rata</b>						39,4 %	

Berdasarkan Tabel 4.2 diatas dapat diketahui bahwa hasil observasi pra siklus adalah 39,4%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak secara keseluruhan masih rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini:

**Berikut disajikan tabel 4.3 terkait presentase hasil pengamatan permainan snakes Boom pra siklus.**

No	Persentase	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak
1	75- 100%	BSB	0	0%
2	50- 75%	BSH	2	13%
3	25- 50%	MB	13	87%
4	0-25%	BB	0	0%
<b>Jumlah</b>			15	100%

Keterangan: BSB (Berkembang Sangat Baik), BSH (Berkembang Sangat Baik), MB (Mulai Berkembang), BB ( Belum Berkembang)

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, maka dapat di ketahui bahwa persentase hasil pengamatan permainan *Snakes Boom* pra siklus yaitu Belum Berkembang (BB) 0% Mulai Berkembang (MB) 87%

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 13% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 0%.

Hasil pencapaian keberhasilan motorik kasar anak setiap indikator pada pra siklus dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini :

**Tabel 4.4 pencapaian Keberhasilan Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus**

Keterangan	Indikator			Jumlah
	Melompat menggunakan salah satu kaki	Melompat menggunakan dua kaki	Melempar dadu	
Jumlah	21	21	29	71
Skor Maksimal	60	60	60	180
Persentase Keberhasilan	35%	35%	48%	40%

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun belum berkembang secara maksimal. Hal ini menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yaitu dengan menggunakan permainan *snakes Boom* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan.

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada pra siklus peneliti dan guru mengidentifikasi kendala atau masalah yang terjadi saat kegiatan permainan *Snakes Boom* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Selain itu, guru dan peneliti membahas upaya atau tindakan yang akan dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada pra siklus.

## 2. Siklus ke I

Siklus I dilaksanakan dalam 2 pertemuan hari Rabu, 15 Mei 2024 dan Kamis, 16 Mei 2024. Pada siklus ini terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ada beberapa hal yang perlu disiapkan oleh peneliti, sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan guru menyusun modul ajar dengan topik lingkunganku dan sub topik Keluargaku Sakinah Rahmat dari Allah SWT.
- 2) Membahas media yang akan digunakan dalam permainan *Snakes Boom*.
- 3) Menyiapkan lembar penilaian dan untuk menilai perkembangan motorik kasar anak pada permainan *Snakes Boom* TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan.

## 3. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan skenario dan modul ajar yang telah disepakati dan disusun dengan guru. Observasi dilaksanakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Untuk kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan motorik kasar anak, peneliti melaksanakan Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Mei 2024. Langkah-langkah dalam penelitian bekerjasama dengan guru dalam melakukan penelitian pratindakan yang dimana peneliti tugasnya untuk mengajar anak yang akan melakukan kegiatan motorik kasar melalui permainan *Snakes Boom*, sedangkan guru

mencatat dan menilai perkembangan motorik kasar anak sesuai dengan standar penilaian. Proses pelaksanaan Siklus I sebagai berikut:

1) Pembukaan

Kegiatan di TK Aisyiah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan, dimulai dengan anak-anak berbaris diluar kelas dengan melakukan ice breaking. Setelah melakukan kegiatan *Ice Breaking* guru mengumpulkan anak-anak untuk melakukan kegiatan motorik kasar yang dimana motorik kasar tersebut merupakan sebuah permainan *Snakes Boom*. Guru memberikan contoh terlebih dahulu sebelum anak-anak mulai bermain, dalam permainan *Snakes Boom* ini anak akan diminta untuk melempar dadu terlebih dahulu ketika sudah muncul angka yang anak akan disuruh melompat dengan menggunakan satu kaki atau dua kaki setelah anak sampai pada angka yang tertera di dadu anak akan diberikan pertanyaan apabila anak bisa menjawab anak akan bisa melanjutkan permainan jika anak tidak bisa menjawab akan diberikan hukuman sesuai perintah guru contoh seperti” menirukan gaya katak” setelah itu guru menyuruh anak-agar berbaris untuk memasuki kelas.

2) Inti

Pada saat di dalam kelas anak-anak duduk melingkar dan setelah itu guru menyuruh anak-anak untuk

membaca doa bersama, membaca doa sebelum belajar. Selanjutnya memasuki tema pembelajaran yaitu tentang “Menenal Anggota Keluarga” guru langsung saja menanyakan pertanyaan pemantik “ Sebutkan siapa saja anggota keluarga” secara serentak anak-anak menjawab “ Ayah, Ibu, Kakek, Nenek dan ada juga yang menyebut Paman “ setelah itu guru langsung memulai kegiatan dengan membagikan buku gambar kepada setiap anak dan menyuruh anak untuk menggambar anggota keluarga dengan kreativitas masing-masing. setelah selesai guru menjelaskan kembali kegiatan selanjutnya dimana kegiatannya menghubungkan gambar benda dengan jumlahnya, namun ada beberapa anak yang terlihat bingung dan guru mencoba menjelaskan kembali serta menuntun anak agar bisa dan paham.

Pada kegiatan terakhir guru membagikan buku LKS kepada tiap anak untuk mengerjakan kegiatan penjumlahan yang berada di hal 15 dan 22, pertama tama guru menjelaskan terlebih dahulu cara melakukan kegiatan tersebut dimana guru menjelaskan dengan satu persatu sehingga anak dapat mengerti dan dengan mudah mengikuti apa yang guru jelaskan, jika sudah melakukan kegiatan terakhir guru mengumpulkan hasil kreativitas anak. setelah

itu anak diberi waktu istirahat untuk bermain di dalam kelas.

### 3) Istirahat

Setelah semua kegiatan selesai, guru kemudian menyanyikan lagu beres-beres yang diikuti oleh anak

" beres-beres 2×, yang rapi 2× "

" ayo beres-beres 2×, yang rapi 2× "

Guru memerintahkan anak-anak untuk duduk melingkar dengan baik dan sopan untuk membaca doa sebelum makan dan setelah itu anak-anak di minta agar mencuci tangan satu persatu bergiliran sesuai yang guru sebutkan, kemudian anak-anak membuka bekal yang telah dibawa dan tidak lupa juga guru melihat makanan yang di bawa para murid karna setiap harinya di Tk aisyiah Bustanul Athfal bekal yang dibawa temanya berbeda-beda seperti hari senin membawa roti, tidak lupa juga guru menyiapkan tempat sampah agar anak bisa membuang bekas makanan di tempat sampah, tak lupa juga setelah makan anak-anak kembali mencuci tangan dan membaca doa sesudah makan.

### 4) Penutup

Setelah itu anak duduk melingkar lalu membaca doa orang tua, doa kafaratul majlis dan doa pulang. Setelah

selesai berdoa guru menyuruh anak-anak agar berbaris di depan pintu dan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan siapa anak yang bisa menjawab akan langsung pulang.

#### 4. Observasi

Observasi dilaksanakan dari awal pembelajaran hingga proses kegiatan pembelajaran berakhir. Kegiatan observasi ini dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan terhadap Permainan *Snakes Boom* dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar terhadap anak. Tindakan siklus I ini diikuti oleh siswa kelompok B yang berjumlah 15 anak.

Penilaian yang digunakan pada saat tes ini menggunakan kriteria penilaian. Dari hasil pengamatan siklus I yang dilakukan oleh peneliti maka dapat dilihat dari hasil presentase peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Snakes Boom* secara keseluruhan sebagai berikut :

**Tabel 4.4 Observasi Motorik Kasar Anak Pada Siklus I**

No	Nama	Indikator			Jumlah	% nilai	Kriteria
		A	B	C			
		Melompat menggunakan salah satu kaki	Melompat menggunakan dua kaki sambil berjongkok	Melempar dadu			
1	Kiki	3	2	2	8	58%	BSH
2	Nazla	2	2	2	7	50%	BSH
3	Roni	1	2	2	7	42%	BSH
4	Felisya	2	2	3	7	58%	BSH
5	Ilham	2	2	3	7	58%	BSH
6	Memey	2	1	2	5	42%	BSH
7	Iko	2	2	2	7	50%	BSH
8	Berrly	3	2	3	9	67%	BSH

9	Reza	2	2	3	7	58%	BSH
10	Alfatih	2	2	2	7	50%	BSH
11	Ria	1	2	3	7	50%	BSH
12	Aligha	2	2	3	7	58%	BSH
13	Tia	3	2	3	8	67%	BSH
14	Ilona	1	2	2	7	42%	BSH
15	Zizi	2	3	3	8	67%	BSH
<b>Jumlah</b>		30	31	38	108	817	BSH
<b>Rata-rata</b>						54%	

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan *Snakes Boom* pada tindakan Siklus I ada peningkatan jika dibandingkan dengan kemampuan motorik kasar sebelum tindakan yang hanya mencapai 39,4% sedangkan pada siklus I mencapai 54% Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini:

**Tabel 4.5 Hasil Peningkatan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I**

No	Persentase	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak
1	75- 100%	BSB	0	0%
2	50- 75%	BSH	12	80%
3	25- 50%	MB	3	20%
4	0-25%	BB	0	0%
<b>Jumlah</b>			15	100%

Keterangan: BSB: Berkembang Sangat Baik

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

MB: Mulai Berkembang

BB: Belum Berkembang

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, maka dapat diketahui bahwa presentase hasil pengamatan permainan *snakes Boom* siklus I yaitu Belum Berkembang (MB) 20% 3 anak, Berkembang Sesuai Harapan

(BSH) 80% 12 anak , dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 0%, Belum Berkembang (BB) 0%, tidak ada yang Belum Berkembang dan Berkembang Sangat Baik.

**Hasil pencapaian keberhasilan motorik kasar anak setiap indikator pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini:**

Keterangan	Indikator			Jumlah
	Melompat menggunakan salah satu kaki	Melompat menggunakan dua kaki	Melempar dadu	
Jumlah	30	31	38	99
Skor Maksimal	60	60	60	180
Persentase Keberhasilan	50%	52%	63%	55%

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Tak aisyiah Bustanul athfal IV Laden Pamekasan tergolong cukup baik. Hal tersebut dibuktikan dengan presentase hasil pengamatan kemampuan motorik kasar anak yang mulai berkembang.

## 5. Refleksi

Pada tahap refleksi guru dan peneliti melakukan evaluasi mengenai hasil observasi/pengamatan yang sudah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, kemampuan motorik kasar pada anak umumnya kurang berkembang. Hal ini karena masih memiliki beberapa kekurangan pada siklus I sehingga untuk mendapatkan hasil yang optimal perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa masalah/ kendala sebagai berikut:

1. Gambar media yang digunakan terlalu kecil
2. Dadu yang digunakan terlalu kecil
3. Pemberian contoh yang dilakukan peneliti masih kurang maksimal, sebagian anak masih bingung saat kegiatan.

Adapun beberapa perbaikan yang harus dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Peneliti menggunakan gambar media yang lebih besar
2. Peneliti menggunakan dadu yang lebih besar dan lebih menarik.
3. Peneliti lebih memperjelas dan lebih sabar dalam pemberian contoh pada anak, sehingga anak mudah memahami apa yang peneliti jelaskan.

## **6. Siklus Ke II**

Siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan pada hari jum'at 17 Mei dan Sabtu 18 Mei 2024. Pada siklus ini terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

### **a) Perencanaan**

Pada tahap perencanaan siklus II ini peneliti melakukan kegiatan yang telah disepakati oleh guru, Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu :

1. Guru dan peneliti menyusun modul ajar untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak
2. Membahas media yang akan di gunakan

3. Menyiapkan lembar penilaian untuk menilai perkembangan motorik kasar anak
4. Menyiapkan lembar penilaian yang digunakan untuk mengetahui perkembangan anak.

#### **b) Pelaksanaan**

Untuk kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan motorik kasar anak, peneliti melaksanakan Siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at, 18 Mei 2024. Langkah-langkah dalam penelitian bekerjasama dengan guru dalam melakukan penelitian siklus II yang dimana peneliti tugasnya untuk mengajar anak yang akan melakukan kegiatan motorik kasar melalui permainan *Snakes Boom*, sedangkan guru mencatat dan menilai perkembangan motorik kasar anak sesuai dengan standar penilaian. Proses pelaksanaan Siklus II sebagai berikut:

##### **1. Pembukaan**

Kegiatan di TK Aisyiah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan, dimulai dengan anak-anak berbaris diluar kelas dengan melakukan ice breaking. Setelah melakukan kegiatan Ice Breaking guru mengumpulkan anak-anak untuk melakukan kegiatan motorik kasar yang dimana motorik kasar tersebut merupakan sebuah permainan *Snakes Boom*. Guru memberikan contoh terlebih dahulu sebelum anak-anak mulai bermain, dalam permainan *Snakes Boom* ini anak akan

diminta untuk melempar dadu terlebih dahulu ketika sudah muncul angka yang anak akan disuruh melompat dengan menggunakan satu kaki atau dua kaki setelah anak sampai pada angka yang tertera di dadu anak akan diberikan pertanyaan apabila anak bisa menjawab anak akan bisa melanjutkan permainan jika anak tidak bisa menjawab akan diberikan hukuman sesuai perintah guru contoh seperti” menirukan gaya katak” setelah itu guru menyuruh anak-agar berbaris untuk memasuki kelas.

## 2. Inti

Pada saat di dalam kelas anak-anak duduk melingkar dan setelah itu guru menyuruh anak-anak untuk membaca doa bersama, membaca doa sebelum belajar. Selanjutnya memasuki tema pembelajaran yaitu tentang “Mengenal Anggota Keluarga” guru langsung saja menanyakan pertanyaan pemantik “ Sebutkan siapa saja anggota keluarga” secara serentak anak-anak menjawab “ Ayah, Ibu, Kakek, Nenek dan ada juga yang menyebut Paman “ setelah itu guru langsung memulai kegiatan anggota keluarga yang berada di hal 5, selanjutnya guru memberikan waktu agar anak bisa menyelesaikan kegiatan tersebut, setelah selesai kegiatan pertama barulah guru menjelaskan kegiatan kedua yaitu “ Belajar pengurangan benda” guru mengajari anak-anak dengan baik dan menjelaskan dengan

sangat hati-hati agar anak paham dan tidak kebingungan dalam menghitung peengurangan.

Pada kegiatan terakhir guru menyiapkan alat dan bahan seperti gunting dan kertas yang bergambar anggota keluarga, karena kegiatan terakhir yaitu “ Menggunting, Menempel, Menulis, gambar anggota keluarga” jika kegiatan terakhir sudah selesai anak akan diminta untuk beres beres dan mencuci tangannya secara bergantian setelah itu anak diberi waktu istirahat untuk bermain di dalam kelas.

### 3. Istirahat

Setelah semua kegiatan selesai, guru kemudian menyanyikan lagu beres-beres yang diikuti oleh anak

" beres-beres 2×, yang rapi 2× "

" ayo beres-beres 2×, yang rapi 2× "

Guru memerintahkan anak-anak untuk duduk melingkar dengan baik dan sopan untuk membaca doa sebelum makan dan setelah itu anak-anak di minta agar mencuci tangan satu persatu bergiliran sesuai yang guru sebutkan, kemudian anak-anak membuka bekal yang telah dibawa dan tidak lupa juga guru melihat makanan yang di bawa para murid karna setiap harinya di Tk aisyiah Bustanul Athfal bekal yang dibawa temanya berbeda-beda seperti hari senin membawa roti, tidak lupa juga guru menyiapkan tempat sampah agar anak bisa membuang

bekas makanan di tempat sampah, tak lupa juga setelah makan anak-anak kembali mencuci tangan dan membaca doa sesudah makan.

#### 4. Penutup

Setelah itu anak duduk melingkar lalu membaca doa orang tua, doa kafaratul majlis dan doa pulang. Setelah selesai berdoa guru menyuruh anak-anak agar berbaris di depan pintu dan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan siapa anak yang bisa menjawab akan langsung pulang.

#### c. Observasi

Kegiatan observasi selama kegiatan mengajar peneliti menerapkan bermain untuk meningkatkan motorik kasar anak. Pada tindakan ini dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran pada kegiatan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, dalam Siklus II ini Anak-anak sudah bisa dan paham dengan permainan *Snakes Boom* ini.

Dari hasil pengamatan siklus ke II yang dilakukan oleh peneliti maka dapat dilihat dari hasil presentase peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam melompat dan melempar, secara keseluruhan sebagai berikut

Tabel 4.6 hasil observasi siklus II

No	Nama	Indikator			Jumlah	% nilai	Kriteria
		A	B	C			
		Melompat menggunakan salah satu kaki	Melompat menggunakan dua kaki sambil berjongkok	Melempar dadu			
1	Kiki	3	4	4	11	92%	BSB
2	Nazla	4	3	4	11	92%	BSB
3	Roni	3	4	3	10	83%	BSB
4	Felisya	3	4	3	10	83%	BSB
5	Ilham	3	4	4	11	92%	BSB
6	Memey	3	4	3	10	83%	BSB
7	Iko	3	3	3	9	75%	BSB
8	Berryly	3	4	4	11	92%	BSB
9	Reza	3	4	4	11	92%	BSB
10	Alfatih	3	3	4	11	92%	BSB
11	Ria	4	4	4	10	83%	BSB
12	Aligha	3	4	4	12	100%	BSB
13	Tia	3	3	4	11	92%	BSB
14	Ilona	3	4	4	11	87%	BSB
15	Zizi	3	4	4	11	92%	BSB
<b>Jumlah</b>		50	60	56	159	1.318%	BSB
<b>Rata-rata</b>						88%	

Dalam uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus ke II sudah ada peningkatan pada kegiatan motorik kasar anak melalui permainan *Snakes Boom*. Pada pelaksanaan siklus II telah melebihi hasil yang di harapkan oleh peneliti, semua anak sudah memenuhi semua kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Rata-rata kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Snakes Boom* pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan dibandingkan pada siklus I, Pada siklus II ini telah melebihi hasil yang diharapkan oleh peneliti yaitu mencapai 78% maka dari itu dikatakan berhasil.

Berikut disajikan tabel terkait presentase hasil pengamatan motorik kasar anak melalui permainan *Snakes Boom* pada siklus II:

**Tabel 4.6 presentase hasil pengamatan siklus II**

No	Persentase	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak
1	75- 100%	BSB	0	0%
2	50- 75%	BSH	15	100%
3	25- 50%	MB	0	0%
4	0-25%	BB	0	0%
<b>Jumlah</b>			15	100%

Keterangan: BSB: Berkembang Sangat Baik

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

MB: Mulai Berkembang

BB: Belum Berkembang

Pada tabel 4.6 di atas dapat diketahui bahwa hasil pengamatan siklus II yang menyebabkan bahwa kemampuan motorik kasar anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan yaitu ada 15 anak yang berkembang sesuai harapan atau 100 % , dari 15 anak tersebut tidak ada anak yang belum berkembang, masih berkembang, ataupun berkembang sangat baik

Hasil pencapaian keberhasilan motorik kasar anak setiap indikator pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini:

**Tabel 4.7 Pencapaian Keberhasilan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II**

Keterangan	Indikator			Jumlah
	Melompat menggunakan salah satu kaki	Melompat menggunakan dua kaki	Melempar dadu	
Jumlah	50	60	56	166
Skor Maksimal	60	60	60	180
Persentase Keberhasilan	83%	100%	93%	92%

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus II sudah ada peningkatan kemampuan motorik kasar menggunakan permainan *Snakes Boom* pada tindakan siklus II ini sudah melebihi hasil yang diharapkan peneliti, meskipun perlu ada motivasi dan bimbingan serta semangat pada saat kegiatan.

#### d. Refleksi

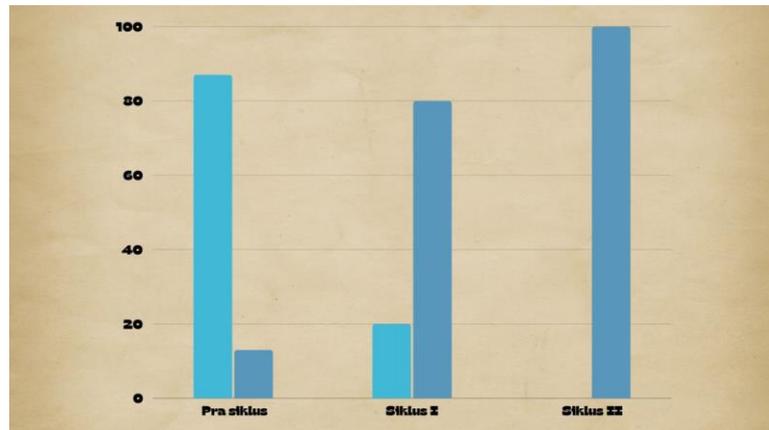
Tahap refleksi pada siklus II dilakukan dengan menvaluasi hasil kegiatan yang sudah dilakukan. Secara keseluruhan pada siklus II sudah berjalan dengan baik. Dan sudah memenuhi target pencapaian peneliti yaitu 75% sehingga siklus dihentikan. Hasil pengamatan peneliti dan guru, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pada permainan *Snakes Boom* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Keberhasilan tersebut dapat dibuktikan pada tabel 4.8 dibawah ini:

**Tabel 4.8 Perbandingan Ketuntasan Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Tiap Siklus**

Siklus	Kriteria				Presentase ketuntasan
	BB	MB	BSH	BSB	
Prasiklus	-	13	2	-	39%
Siklus I	-	3	12	-	54%
Siklus II	-	0	15	0	88%

Berdasarkan tabel diatas terbukti bahwa tingkat ketuntasan mengalami peningkatan dari tindakan pra siklus sebesar 39% meningkat pada siklus I menjadi 54%, dan menjadi 88% pada siklus II yang sudah melebihi target pencapaian yang diharapkan, yaitu 75% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pada permainan *Snakes Boom* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Perkembangan motorik kasar mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 54% menjadi 88% pada siklus II.

Berikut disajikan pada gambar 4.1 diagram presentase hasil pengamatan pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut :



**Gambar 4.1. Diagram Hasil Nilai Sebelum dan Sesudah Diberikan Tindakan Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa motorik kasar anak usia 5-6 tahun dapat meningkat melalui permainan *Snakes Boom* . hasil yang dicapai pada siklus II sesuai dengan tindakan dan memenuhi indikator keberhasilan tertentu yang menjadi dasar peneliti untuk menghentikan penelitian pada siklus II ini.

### C. Pembahasan

Anak usia dini merupakan anak yang tumbuh dengan pesat. Anak usia dini juga disebut masa keemasan (*golden age*), masa yang penting untuk membentuk karakter anak.<sup>41</sup> Yang perlu ditingkatkan adalah aspek fisik motorik. Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan kemampuan gerak anak.<sup>42</sup> Fisik motorik anak penting ditingkatkan karena merupakan bagian penting dari aktivitas anak serta motorik bisa menjadi tolak ukur.

<sup>41</sup> Mithahul Achyar Kertamuda, *Golden Age*, (jakarta: Elex Media Komputindo, 2015),2

<sup>42</sup> Fitri Ayu Farmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Gresik: Caremdia Commincation, 2020), 10.

Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar, meliputi gerak dasar lokomoto, non lokomotor, dan manipulatif. Gerakan motorik kasar merupakan bagian dari aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar, dengan mengutamakan kekuatan fisik dan keseimbangan.<sup>43</sup> Pada Pendidikan Anak Usia Dini saat kegiatan motorik kasar perlu adanya dorongan dari guru untuk menciptakan hal yang menyenangkan. Melalui permainan *Snakes Boom*, anak dapat belajar dengan menyenangkan. Disini peneliti lebih memilih permainan Snakes Boom sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan Snakes Boom adalah papan kesibukan disekitar, media papan yang berisi berbagai kegiatan, jadi dalam kegiatan dapat menyenangkan anak. Permainan ini tidak memiliki resiko yang sangat tinggi saat dilaksanakan. Kegiatan keterampilan motorik kasar anak bertujuan untuk melatih dan mengasah kemampuan motorik kasar anak seperti melatih otot-otot besar. Dalam kegiatan permainan Snakes Boom anak dapat meningkatkan motorik kasar berdasarkan aspek indikator pencapaian yaitu melompat dan melempar.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan peneliti di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan, kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan Snakes Boom pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Saat kegiatan dilaksanakan anak-anak sangat antusias dengan permainan *Snakes Boom* yang dibawa oleh peneliti karena anak belum pernah melakukannya disekolah.

---

<sup>43</sup> Ibid 22

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga pertemuan, yaitu prasiklus, siklus I dan siklus II dan masing-masing dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada pra siklus dilaksanakan pada hari jum'at, 10 Mei 2024, dapat diketahui bahwa perkembangan motorik kasar berdasarkan hasil pengamatan dari 15 anak, tidak ada anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB), 2 anak atau 13% memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), hal tersebut diperoleh karena anak dapat melompat serta melempar dadu dengan benar. 13 anak atau 87% memenuhi kriteria mulai berkembang (MB), dan tidak ada anak yang belum berkembang (BB), rendahnya permainan motorik kasar anak karena hanya berpaku pada permainan lego dan balok saja, hal ini justru membuat anak merasa bosan dan kurang dalam permainan motorik kasar.

Hal ini sejalan dengan pendapat Kemp & Dayton, Mengemukakan dampak positif dari menggunakan media oembelajaran salah satunya yaitu pembelajaran lebih menarik, maksudnya dengan media yang kita gunakan pembelajaran akan lebih menarik, perhatian peserta didik dengan warna-warna yang beragam dari media yang kita gunakan.<sup>44</sup>

Berdasarkan tindakan siklus I yang dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Mei 2024, dapat diketahui bahwa perkembangan motorik kasar berdasarkan hasil pengamatan dari 15 anak di peroleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) 80% dari 12 anak, kriteria mulai berkembang (MB) 20% dari 3 anak, dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB), dan tidak ada juga anak yang memperoleh kriteria belum berkembang (BB). Refleksi pada

---

<sup>44</sup> Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1 (2017),7.

siklus I untuk perbaikan pada siklus II antara lain memberikan aturan permainan serta guru perlu memotivasi anak dengan memberikan *reward*.

Menurut fatmawati yang berhubungan dengan senang atau gembira. Motivasi itu bersifat alami, serta motivasi inilah yang mendorong seseorang untuk berperilaku beraktivitas untuk mencapai tujuannya.<sup>45</sup>

Sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari sabtu, 18 Mei 2024, pada siklus II kemampuan motorik kasar anak tidak ada yang berkembang sangat baik (BSB), kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) 100 atau 15 anak, dan tidak ada yang memperoleh kriteria belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB). Pada siklus II memperoleh indikator keberhasilan yaitu 100% dan hasil tersebut memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan. Hal ini karena anak mampu melakukan permainan Snakes boom dengan baik yang dapat melompat serta dapat melempar dengan baik.

Menurut Afandi penggunaan media permainan ular tangga merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran. Ular tangga merupakan permainan tradisional yang banyak di gemari oleh anak-anak karena sifatnya yang menyenangkan dari zaman dulu hingga sekarang. Berbagai model dan bentuk ular tanggasudah tersebar luas, hingga pada ranah pendidikan permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media belajar.<sup>46</sup>

Permainan *Snakes Boom* ini mempunyai makna yang mana kata *Snakes* berasal daribahasa inggris yang mempunyai arti ular, sedangkan *Boom* sebuah

---

<sup>45</sup> Fitri Ayu Farmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Gresik: Caremedia Communication, 2020),20

<sup>46</sup> Afandi, R, *Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untukmeningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah Dasar*, (Jurnal Inovasi Pembelajaran,2015)

kata yang memiliki arti kejutan, maka dari itu secara keseluruhan arti dari *Snakes Boom* ialah permainan ular tangga yang memiliki kejutan di setiap tahapannya. Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila perkembangan motorik kasar anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan mengalami peningkatan dengan nilai minimal 75%. Sedangkan hasil tindakan siklus II mencapai 88%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar usia 5-6 tahun melalui permainan *Snakes Boom* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Laden Pamekasan berhasil karena sudah mencapai tujuan indikator yang di harapkan.