ARTIKEL

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA KREATIF PADA ANAK KELOMPOK B PAUD PKK PLOSOREJO KECAMATAN GAMPENGREJO KABUPATEN KEDIRI

Oleh:

DITA PURBO ANGGARINI

14.1.01.11.0047

Dibimbing oleh :

1. **INTAN PRASTIHASTARI WIJAYA M.Pd., M.Psi,**
2. **LINDA DWIYANTI M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURATPERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN2018

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap	: DITA PURBO ANGGRAINI
NPM	: 14.1.01.11.0047
Telepun/HP	: 085655765291
Alamat Surel (Email)	: dietha330@yahoo.co.id
Judul Artikel	:MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIKKASAR MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA KREATIF PADA ANAK KELOMPOK B PAUD PKK PLOSOREJO KECAMATAN GEAMPENGREJO KABUPATEN KEDIRI
Fakultas – Program Studi	: FKIP / PG-PAUD
NamaPerguruan Tinggi	:UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat PerguruanTinggi	:Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Mojoroto-Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 19 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Intan P. Wijaya M.Pd., M.Psi. NIDN. 0729078402	Linda Dwiyanti M.Pd NIDN. 0707079101	Dita Purbo Anggraini NPM. 14.1.01.11.0047

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA KREATIF PADA ANAK KELOMPO B PAUD PKK PLOSOREJO KECAMATAN GAMPENGREJO KABUPATEN KEDIRI

Dita Purbo Anggraini
14.1.01.11.0047
FKIP – Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Email :dietha330@yahoo.co.id
Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd. M.Psi.[1] dan Linda Dwiyanti, M.Pd.[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti terkait dengan kemampuan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B PAUD PKK Plosorejo Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri yang belum berkembang secara baik sesuai dengan indikator perkembangan anak sehingga guru ingin meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B melalui permainan ular tangga kreatif. 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.

Kata Kunci : Kemampuan Motorik Kasar, Permainan Ular Tangga Kreatif.

I. PENDAHULUAN

Didalam mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini, stimulasi sangat penting untuk mengoptimalkan kemampuan otot-otot besar pada anak usia dini, karena fisik motorik kasar berhubungan dengan kemampuan otot-otot besar. Oleh karena itu, masa anak usia dini merupakan masa yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Apabila pada masa anak usia dini perkembangan motorik kasar anak tidak memadai, maka kemungkinan besar anak tersebut mengalami gangguan fungsi otot karena sebab-sebab tertentu.

Akan tetapi kemampuan motorik kasar setiap anak berbeda, hal ini dipengaruhi oleh pembawaan dan stimulasi yang diperoleh anak.Untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak diarahkan untuk melakukan

kegiatan yang menggerakan seluruh tubuh.

Menurut Ismail (2009:83) 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

Motorik kasar menurut Sunardi dan Sunaryo (dalam Sofiah, 20012:9) 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

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti di Di PAUD PKK PLOSOREJO khususnya kelompok B menunjukkan bahwa masih belum berkembangnya kemampuan fisik motorik kasar pada anak.Permasalahan yang dihadapi anak didik kelompok B PAUD PKK Plosorejo Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri adalah media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar kurang mendukung, misalnya fasilitas pembelajaran masih minim, selain itu metode yang digunakan juga kurang tepat. Hal ini dilihat dari hasil belajar anak kelompok B PAUD PKK Plosorejo Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri dari jumlah 10 anak didik menunjukkan bahwa kemampuan anak belum berkembang (BB) sebanyak 6 anak didik, kemampuan mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak didik, kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 1 anak didik, kemampuan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 anak didi, sehingga dapa diperoleh hasil persentase 60% (6 anak) belum mampu mengoptimalkan kemampuan motorik kasar dan 40% (4 anak) mampu melakukan kegiatan fisik motorik kasar dengan baik.

Dari hasil data awal menunjukkan bahwa masih rendahnya kegiatan pembelajaran pada motorik kasar.Oleh karena itu, guru sebagai pendidik dapat mencari metode yang tepat dalam kegiatan bermain dan dapat melakukan inovasi yang menarik dalam bermain.

Menurut Bettelhem (dalam Barnawi, 2012:147) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan realitas luar. Maka bermain berbeda dengan bekerja. Dalam bermain, hasil akhir tidaklah penting,

sedangkan dalam bekerja hasil kegiatan akhir sangat penting.

Terdapat salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu melalui permainan ular tangga kreatif. Menurut Maisyaroh (dalam Swastrini, dkk, 2014:18) Permainan Ular Tangga adalah kegiatan yang menyenangkan hati, dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak digambar sejumlah "tangga" dan "ular' sebagai penghubung disetiap kotak dan memiliki arti tangga itu berarti naik sedangkan ekor ular berarti turun. Permainan ini dibuat lebih nyata yaitu dengan cara melibatkan anak yang berperan sebagai pion dan papan ular tangganya berukuran 1x2m.

Rumusan masalah yang dirumuskan dalam penulisan penelitian ini adalah: "Apakah penerapan permainan ular tangga kreatif dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B PAUD PKK Plosorejo Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri?"

Indikator keberhasilan tindakan: kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan tindakan lebih baik dari pada kemampuan motoik kasar anak sebelum dilakukan tindakan.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan peneliti yaitu: "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Ular Tangga Kreatif pada anak kelompok B PAUD PKK Plosorejo Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri.

II. METODE

A. Subjek dan *Setting* Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam di PAUD PKK Plosorejo Kecamatan Gampengerejo Kabupaten Kediri. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 10 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Pemilihan kelompok ini karena peneliti mengajar di kelas kelompok B tersebut, dan dengan pertimbangan berdasarkan kemampuan motorik kasar anak masih cukup rendah.Berdasarkan kondisi ini, diperlukan media pembelajaran yang menarik bagi anak untuk meningkatkan kemampuan motoriknya.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang terjadi pada latar penelitian (kelas), dengan melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem, cara kerja,

proses, isi, kompetensi atau situasi (Arikunto, 2010:128)

Model rancangan Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan mengacu pada rancangan model Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto 2010:131) dengan 3 siklus masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu :

1. Perencanaan (*Planning*)

   Rencana sebelum mengadakan penelitian menyusun rumusan masalah dan membuat rencana tindakan termasuk didalamnya instrument penelitian dan perangkat pembelajaran.

2. Pelaksanaan (*Acting)*

   Tindakan merupakan tindakan pelaksanaan pembelajaran di kelas atau pengamatan tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep anak serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya tindakan tersebut.

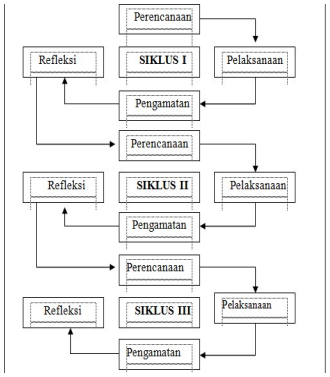
3. Pengamatan (*Observing*)

   Pengamatan merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Pada bagian pengamatan, dilakukan perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaankegiatan. Pengamatan dilakukan pada waktu bersamaan.Tujuan dilakukannya pengamatan adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan yang sudah dilaksanakan agar dapat di evakuasi dan dijadikan landasan bagi peneliti dalam melakukan refleksi.

4. Refleksi (*Reflecting*)

   Refleksi, pada tahap ini peneliti bersama guru mengambil kesimpulan tentang pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan data yang diperoleh.

Menurut Arikunto (2010:137) Adapun model PTK yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya) yang disajikan dalam bagan berikut ini:



Gambar 1
Bagan model PTK Kemmis dan Taggart
(Arikunto, 2010:137)

III. Hasil dan Kesimpulan

A. Pembahasan

Siklus I

Dari hasil analisa perhitungan kemampuan motorik kasar pada siklus I masih pada kategori kurang

meningkat yaitu dengan prosentase ketuntasan belajar sebesar 40%, kurang dari kriteria ketuntasan minimal 80%. Hal ini disebabkan karena anak baru mengetahui permainan ular tangga kreatif yang digunakan guru dalam pembelajaran sehingga anak masih bingung cara permainannya dan anak masih perlu berulang-ulang untuk memahaminya.

Dari hasil data tersebut dapat diperoleh persentase ketuntasan belajar anak dalam kemampuan motorik kasar melalui permainan ular tangga kreatif pada siklus 1 mencapai 30%. Maka kegiatan pembelajaran ini dinilai belum tuntas dan harus diadakan perbaikan pada siklus II

Siklus II

Dari hasil analisa perhitungan kemampuan motorik kasar pada siklus II masih pada kategori meningkat yaitu dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 70%, namun masih kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang di tetapkan yaitu sebesar 80%, hal ini dikarenakan anak mulai belajar lebih memahami permaianan ular tangga kreatif yang digunakan guru dalam pembelajaran sehingga anak masih bingung cara permainanya dan anak masih perlu berulang-ulang untuk belajar memahami.

Dari hasil data tersebut dapat diperoleh persentase ketuntasan belajar anak dalam kemampuan anak dalam motorik kasar melalui permainan ular tangga kreatif pada siklus II mencapai 70%.Maka kegiatan pembelajaran ini dinilai belum tuntas dan harus diadakan perbaikan pada siklus III.

Siklus III

Berdasarkan hasil analisis perhitungan kemampuan motorik kasar pada siklus III berada pada kategori meningkat yaitu dengan persentase ketuntasan belajar kemampuan penjumlahan anak sebesar 90%, lebih dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 80%, sehingga tidak perlu dilakukan pelaksanaan siklus selanjutnya karena dalam pelaksanaan siklus III ini telah berhasil mencapai ketuntasan minimal yang telah ditentukan.

Dari data tersebut diperoleh persentase ketuntasan belajar anak dalam kemampuan motorik kasar melalui permainan ular tangga kreatif pada siklus III adalah mencapai 90%.Maka kegiatan pembelajaran ini

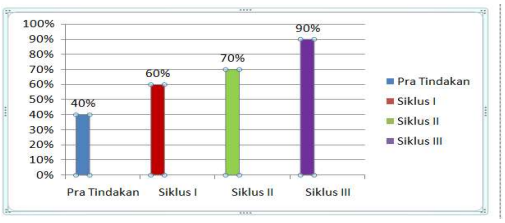
sudah tuntas dan tidak perlu diadakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Tabel 1

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Keterangan							
		Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Anak	Persentase	Anak	Persentase	Anak	Persentase	Anak	Persentase
1	BB	6	60%	3	30%	0	0%	0	0%
2	MB	2	20%	3	30%	3	30%	1	10%
3	BSH	1	10%	3	30%	5	50%	2	20%
4	BMB	1	10%	1	10%	2	20%	7	70%
Jumlah		10 Anak	100%	10 Anak	100%	100%	100%	10 Anak	100%

Hasil Penilaian Ketuntasan Belajar Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Ular Tangga Kreatif Pra Tindakan sampai dengan Pelaksanaan Siklus III

Adapun kenaikan persentase kemampuan motorik kasar anak mulai dari pra tindakan sampai setelah dilakukan tindakan siklus III dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut ini :



Gambar 1
Kenaikan Persentase Tingkat Ketuntasan Belajar Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak dari Pra Tindakan Sampai Setelah Pelaksanaan Siklus III

Seperti yang terdapat pada gambar 1 di atas bahwa persentase ketuntasan belajar kemampuan motorik kasar melalui permainan Ular Tangga Kreatif mengalami peningkatan dari pra tindakan sampai pada siklus III.

B. Pengambilan Simpulan

Dari data diatas penerapan kegiatan permainan ular tangga kreatif dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B PAUD PKK Plosorejo Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rahyubi (dalam Bestari, 2014:222) 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 lain-lainnya.

Dibuktikan dengan anak dapat melompat dengan satu kaki dan dapat menjaga keseimbangan tubuhnya tanpa bantuan dari guru, mampu menambahkan bilangan dari kotak dadu.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan penerapan permainan Ular Tangga Kreatif dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B PAUD PKK Plosorejo Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri dapat diterima.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto,Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yokyakarta, : Pro-U Media

Nursih, Bestari. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sunda Manda Pada Kelompok B1 TK Arum Puspita.* Skipsi : Universitas Negeri Yogyakarta. Di unduh 20 Nopember 2017

Sofiah, Nuning. 2012. *Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Melalui Bermain Pada Papan Titian Pada Anak Kelompok B TK PGRI NITIKAN YOGYAKARTA* .Skripsi : Universitas PGRI Yogyakarta.

Swastrini, Komang, Cahya. 2016. *Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1di TK Widya Sesana Sangsit*.Journal : Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Di unduh 8 Oktober 2017

Wiyani Ardi Novan, Barnawi. 2012. *Bermain Dan Kreativitas Anak Usia Dini*. Sleman, Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA.