

# MELALUI BERMAIN PAPAN TITIAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A TK AL FITROH SURABAYA

Zulfah  
PG Paud, Fip, Unesa, [zulfahrini@yahoo.com](mailto:zulfahrini@yahoo.com)

## Abstrak

Penelitian ini berdasarkan permasalahan bahwa hasil studi awal pengembangan kemampuan motorik kasar belum tercapai secara optimal. Dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : bagaimanakah kemampuan motorik kasar dapat meningkat melalui bermain papan titian pada anak kelompok A TK Al Fitroh Surabaya?. Di samping itu tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Al Fitroh Surabaya.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak dua putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, dan refleksi. Sasaran penelitian ini adalah anak kelompok A. Data yang diperoleh berupa hasil lembar observasi dan kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II yaitu, siklus I (63%) siklus II (87%). Simpulan dari penelitian ini adalah bermain papan titian dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Al-Fithroh Surabaya, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Kata Kunci : bermain papan titian, kemampuan motorik kasar

## Abstract

*The research was based on the issue : that the results of the initial study the development of gross motor skills have not achieved optimally. In this study, the problem can be formulated as follows : how does playing board outreach to increase gross motor skills A group of kindergarten children Al Fithroh Surabaya and how the activities of children and teachers in the implementation of learning by using the of playing board catwalks, to improve gross motor skills in A group of kindergarten children Al Fitroh Surabaya. In addition, the purpose of this study to clarify the application of learning play board games by using the catwalk as supporting the development of skills motor rough childhood and know the activities of children and teachers in the implementation of learning by using learning play board catwalks, to improve gross motor skills for A group of kindergarten children Al Fitroh Surabaya.*

*This study uses action research (action research) by two rounds. Each round consists of four phases: design, activity and observation, and reflection. Objectives of this research is the son of the group A. Data obtained in the form of the results sheet and the observation of teaching and learning activities. From the results of analysts found that learning achievement of children has increased from the first cycle to the second cycle, the first cycle (63%) second cycle (87%). The conclusions of this research is to bridge playing board outreach to increase gross motor skills A group of kindergarten children Al Fithroh Surabaya, as well as the learning model can be used as an alternative learning in kindergarten.*

*Keywords : play board catwalks, gross motor skills*

## PENDAHULUAN

Masa lima tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak, sering disebut sebagai masa keemasan karena pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang cepat. Misalnya, kecepatan lari seorang anak akan semakin bertambah sesuai dengan pertambahan usianya. Selain itu, secara fisik, anak juga akan terlihat lebih tinggi atau

lebih besar. Pada anak usia dini perkembangan kemampuan anak akan sangat terlihat pula. Salah satu kemampuan pada anak usia dini yang berkembang pesat adalah kemampuan fisik dan motoriknya (Yamin dan Sanan, 2010:123). Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan

anggota tubuh. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan untuk melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi dengan mata. Mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, Seefel (dalam Moeslichatoen, 2004:26), menggolongkan tiga kemampuan motorik anak, salah satunya adalah kemampuan lokomotor, yang diimplementasikan dengan berjalan di atas papan titian.

Pada kenyataan di TK Al-Fitroh, sebagaimana yang terjadi pada keterlaksanaan pembelajaran yang selama ini lebih menyibukkan anak pada kegiatan membaca, menulis, dan berhitung atau kegiatan yang lain seperti mewarnai, menggambar atau menyusun tumpukan balok-balok. Sehingga kesempatan anak untuk bergerak dan bermain sangat terbatas, kondisi kegiatan belajar mengajar tersebut dapat mengurangi kemandirian anak, serta kurangnya keterampilan motorik kasar anak. Kondisi kegiatan di atas disebabkan adanya beberapa faktor diantaranya adalah guru hanya terfokus pada salah satu perkembangan kognitif saja, yaitu cara belajar yang hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan pada anak tanpa memperhatikan hal-hal yang lain dalam perkembangan anak usia dini akibatnya perkembangan fisik motorik kasar anak belum berkembang secara optimal, ketakutan orang tua bila terjadi cidera pada anak di sekolah sehingga membuat guru cenderung tidak memberikan stimulasi pada perkembangan motorik kasar anak. Hal ini teridentifikasi dengan hasil pengamatan yang menunjukkan anak kelompok A TK Al Fitroh Surabaya, hampir 60% dari 17 jumlah anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan dalam hal perkembangan kemampuan berfikirnya, sebaliknya untuk capaian perkembangan kemampuan motorik kasar anak masih belum berkembang dengan optimal, hal ini terlihat ketika kegiatan belajar mengajar dengan materi pengembangan berjalan di atas papan titian, anak masih takut untuk melaksanakan, sehingga cenderung minta bantuan/bimbingan guru, sebagai pegangan. Dengan adanya permasalahan tersebut, menjadikan guru jarang melaksanakan materi pengembangan tersebut.

Padahal usia tiga sampai lima tahun memiliki keinginan yang kuat untuk bergerak dan menggunakan fisiknya. Tak putus-putusnya anak-anak bergerak bebas dengan menggunakan

anggota-anggota tubuhnya. Kegiatan bermain bebas seperti berjalan, berlari, melompat, merangkak, melempar, mendorong, berayun, meluncur, meniti papan titian, yang sangat besar nilainya bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik anak. Dalam kegiatan ini seluruh tubuh anak aktif. Melalui latihan-latihan gerakan tubuhnya anak memperoleh keterampilan penguasaan dan keseimbangan badan yang sangat diperlukan dalam kehidupan di kemudian hari (Sujiono, 2007:1.13).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : bagaimanakah kemampuan motorik kasar dapat meningkat melalui bermain papan titian pada anak kelompok A TK Al Fitroh Surabaya?

Tujuan penelitian dalam penelitian yaitu: untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Al Fitroh Surabaya.

Motorik adalah perubahan secara progresif pada control dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara factor kematangan dan pengalaman selama kehidupan yang dapat dilihat melalui gerakan yang dilakukan.mungkin dapat kan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh (Rini, 2005:8.4).

Proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh, baik secara fisiologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerakan. Perkembangan motorik akan terus berkembang sejalan dengan usia anak. Jaringan syaraf mereka berkembang sesuai pertumbuhan otak dan mereka akan mampu mengembangkan berbagai gerakan dan mengembangkannya dengan baik. Kecepatan perkembangan motorik dipengaruhi gizi, kesehatan, dan lingkungan fisik lainnya (PLPG, 2010:2-7).

Gerakan motorik kasar dalam perkembangannya, motorik kasar lebih dulu daripada motorik halus. Hal ini dapat terlihat saat anak sudah menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum ia dapat menggunakan mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggantung dan meronce (Sujiono, 2007:1.113).

Berdasarkan modul pembelajaran yang diterbitkan oleh Depdiknas (2006: 6) yang mengungkapkan bahwa, dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan sesuai

kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Melalui bermain anak akan memperoleh informasi belajar hal-hal baru dan melatih keterampilan yang ada. Bermain disesuaikan dengan

Begitu pula menurut pendapat Subinarto (2005: 095) mengatakan melalui bermain anak sesungguhnya sedang belajar mengeksplorasi dan merekayasa berbagai hal yang dapat dilakukannya untuk mentransformasi hal-hal tersebut secara imajinatif. Pada saat yang sama, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan yang menggiring perhatian anak kepada penguasaan sejumlah keterampilan (*skill*) tertentu dengan tanpa mereka sadari.

Menurut Montolalu (2007: 6.19) bahwa bermain papan titian tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik kasar saja tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan lain seperti : 1) jenis permainan ini menitik beratkan pada keterampilan dalam mengkoordinasikan gerakan motorik, baik motorik kasar dan halus, 2) sejalan dengan perkembangan kognitif, anak juga mengoperasikan kemampuan kognitifnya untuk memikirkan agar tidak jatuh, 3) aktivitas permainan ini bertujuan mengembangkan, menumbuhkan, mengasah kepekaan, kepedulian anak untuk menunjang moral dan nilai-nilai yang berlaku universal. Contohnya diharapkan terjadi penumbuhan sikap antri, sabar menunggu giliran dan mau menerima keputusan.

Keterampilan motorik kasar pada anak diharapkan dapat terjadi secara optimal karena secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-harinya. Secara langsung, keterampilan motorik kasar anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak. Misalnya, anak usia empat tahun yang bentuk tubuhnya sesuai dengan usianya, akan melakukan hal-hal yang lazim dilakukan seusianya, seperti bermain dan bergaul dengan lingkungan keluarga dan teman-temannya. Apabila anak mengalami hambatan tertentu, seperti tubuhnya terlalu gemuk atau malas dan lemas bergerak, anak akan sulit mengikuti permainan yang dilakukan oleh teman-temannya (Syafii, 2007:1.5).

Meningkatnya kemampuan fisik anak saat mereka di usia TK membuat aktivitas fisik/motorik mereka juga semakin banyak. Tak heran jika anak-anak TK gemar sekali bermain tanpa mengenal lelah. Segala kegiatan anak selalu dilakukan dengan bermain. Melalui

bermain akan meningkatkan aktivitas fisik anak (Sujiono, 2007:1.5-1.7).

Usia dini merupakan masa sangat rawan, namun sangat menentukan bagi masa depan anak. Pada masa ini anak mulai mengembangkan panca inderanya, mengembangkan otot-ototnya dengan berbagai gerakan, anak mulai berkenalan dengan norma-norma dan aturan-aturan dalam lingkungannya (Montolalu, 2005:4.24). Tidak jarang anak mengalami bentrokan atau kecelakaan pada waktu bermain. Oleh karena itu, anak-anak perlu dilatih dengan cara yang tepat agar dapat meningkatkan konsentrasi, koordinasi kekuatan otot-otot dan percaya diri sendiri, dan kemungkinan terjadinya kecelakaan, seperti jatuh, terbentur, kehilangan keseimbangan atau ragu-ragu dalam suatu gerakan dapat dihindari.

Begitu juga pendapat Sujiono (2007:4.26), gerakan meniti dapat dimanfaatkan guru sebagai dasar untuk memberikan olah tubuh kepada anak secara teratur. Keteraturan tentunya perlu dikombinasikan dengan berbagai gerakan yang fleksibel dan dapat diubah sesuai dengan situasi dan kebutuhan anak. Guru dapat memanfaatkan faktor-faktor gerakan, seperti tempat, waktu, dan kekuatan untuk menciptakan berbagai variasi gerak meniti. Diawal tahap meniti papan titian, anak akan bergerak berdasarkan pola yang sama, yaitu anak akan melangkah lurus ke depan dengan kaki kanan dan akan melangkah lagi dengan kaki kiri. Setelah tahap ini berlalu, anak sudah mulai dapat melakukan secara lebih bervariasi.

## **METODE**

Menurut Arikunto (2006:85), penelitian ini merupakan tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan menggunakan desain model John Elliot. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan langsung oleh peneliti yang sekaligus menjadi guru saat penelitian berlangsung. Guru (peneliti) menjadi subyek yang melakukan tindakan yang diamati sekaligus yang diminta untuk merefleksikan hasil pengalaman selama melakukan tindakan.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Arikunto (2006:93), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah

direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Dalam penelitian ini, subyek yang digunakan adalah anak kelompok A TK Al Fitroh Surabaya, yang berjumlah 17 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

Peneliti memilih kelompok A TK Al Fitroh Surabaya sebagai subyek penelitian karena pada kelompok A masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam penguasaan kemampuan motorik kasar anak. Selain itu alasan peneliti yakni, peneliti menjadi guru kelas pada kelompok A tersebut, sehingga mempermudah peneliti untuk melakukan pengamatan terhadap subyek penelitian serta menghemat waktu bahkan biaya dalam pelaksanaan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung pada semester I tahun ajaran 2012-2013 dengan mengacu pada kalender akademik sekolah, karena karakteristik dari PTK ini memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan PBM. Tempat pelaksanaan penelitian di ruang kelas kelompok A TK Al Fitroh Surabaya.

Menurut Riyanto (2007:26), penelitian ini direncanakan dalam tipe siklus dengan harapan indikator keberhasilan akan tercapai. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai seperti yang telah di desain dalam faktor yang ingin diteliti. Prosedur penelitian ini melalui empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan observasi dan refleksi pada tiap siklus. Selanjutnya penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersiklus, yang terdiri dari studi awal, perencanaan, aksi dan observasi, refleksi, dan revisi yang dilakukan secara berulang.

Peneliti menggunakan instrumen penelitian sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk mendukung penelitian ini. Observasi Instrumen yang peneliti gunakan untuk mengobservasi aktivitas anak dan guru berupa lembar observasi aktivitas anak dan aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran dengan menggunakan media papan titian sebagai berikut :

Teknik yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data berupa Observasi. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumennya.

Pada penelitian ini digunakan analisis kualitatif, yaitu suatu jenis penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok A, juga untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru dalam mengelola kelas.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil observasi aktivitas anak dan guru terhadap kemampuan motorik kasar melalui bermain papan titian. Data yang sudah terkumpul dianalisis oleh peneliti dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

$P$  = Presentase frekuensi kejadian yang muncul

$f$  = Frekuensi nilai/skor anak yang muncul

$N$  = Jumlah aktivitas keseluruhan (Suharjono,2008:76)

Penilaian ketercapaian belajar, yaitu secara perorangan. Keterlaksanaan perencanaan kegiatan pembelajaran melalui bermain papan titian ini, dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A, jika nilai ketercapaian anak mencapai 80%. Anak dinyatakan Tercapai (T) jika telah mendapatkan bintang 3 atau 4, sebaliknya jika anak masih mendapat bintang 1 atau 2 anak dinyatakan Tidak Tercapai (TT).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian Siklus I

1. Tahap perencanaan penelitian yang akan dilakukan, meliputi: a) persiapan alat dan materi kegiatan dengan menyiapkan papan titian, b) menyusun rencana kegiatan harian (RKH), c) menyusun langkah-langkah pembelajaran, d) menyusun lembar pengamatan.
2. Tahap pelaksanaan secara garis besar kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut : a) peneliti melakukan apresepsi, b) peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran, c) peneliti menjelaskan kegiatan pembelajaran kepada anak, d) peneliti mengarahkan suasana kelas menuju kondisi yang diinginkan dengan mengajak anak keluar kelas untuk mencoba bermain dengan papan titian, e) peneliti mengajak anak mencoba berjalan lurus di atas papan titian dengan tangan

merentang, f) peneliti mengajak anak mencoba berjalan lurus di atas papan titian dengan tangan dipinggang, g) peneliti melakukan evaluasi terhadap perkembangan dan kemampuan anak dengan aktivitas bermain papan titian, h) peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak selama bermain papan titian.

3. Tahap Observasi ini peneliti melakukan pengamatan sesuai dengan format yang telah dibuat. Dari hasil pengolahan data pada siklus I atas dapat diketahui bahwa rendahnya presentase tingkat pencapaian keberhasilan kegiatan bermain papan titian 60% lebih kecil dari prosentasi ketetapan yang dikehendaki disebabkan karena guru kurang memberikan pendekatan terhadap anak. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru. Dari perolehan data yang didapatkan, menunjukkan tingkat keberhasilan guru dalam mengelola proses pembelajaran dengan kegiatan bermain papan titian, selama proses pembelajaran berlangsung. Dari data diatas menunjukkan hasil pengamatan yang dilakukan, skor nilai rata-rata tingkat keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I mencapai presentase 65%. Rendahnya prosentase pencapaian ini terlihat pada kelemahan atau kekurangan guru dalam aspek pembelajaran yang meliputi : cara guru dalam menyampaikan persepsi pada awal kegiatan belajar mengajar dan cara guru memberikan motivasi pada anak ketika menyelesaikan lembar tugas masih mencapai skor dibawah 3. Dari hasil observasi ini, nilai terendah merupakan kelemahan yang terjadi pada siklus I, kemudian aspek tersebut akan dijadikan sebagai tolak ukur mengadakan tahap refleksi dan revisi pada siklus II. Penyajian data hasil pengamatan tersebut di atas, menunjukkan bahwa pada siklus 1 pertemuan ke 2 perkembangan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran pada anak kelompok A TK Al Fitroh Surabaya, mencapai nilai ketercapaian rata-rata presentase sebesar 64%. Keberhasilan pencapaian tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar anak yang mencapai 64%, jika dikonversikan dengan pedoman penskoran, hasil rata-rata capaian perkembangan tersebut dapat dikatakan masih belum mencapai rata-rata standart capaian perkembangan yang telah ditentukan, yakni mencapai 80%. Kendala ketidak

berhasilan mencapai standart capaian perkembangan yang telah ditetapkan, disebabkan salah satu dari indikator materi pengamatan, yakni bermain papan titian, masih memperoleh rata-rata presentase yang sangat rendah, yakni 64%. Merujuk pada hasil observasi tingkat capaian perkembangan tersebut, maka disepakati untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran pada siklus II.

4. Tahap refleksi, dari hasil penyajian data ketercapaian tingkat capaian perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I diperoleh rata-rata presentase secara keseluruhan mencapai sebesar 64%. Dari analisis deskriptif pada proses siklus I menunjukkan rata-rata presentase yang diperoleh anak, untuk indikator pencapaian sangat tinggi pada kegiatan penilaian 1 dan kegiatan penilaian 2, namun perolehan rata-rata presentase semakin rendah pada pencapaian materi penilaian 3. Situasi pembelajaran yang tercermin pada saat siklus I cenderung gaduh, sebab guru memaksakan anak, menjadikan anak kurang berminat terhadap kegiatan bermain papan titian. Kondisi pembelajaran yang demikian menjadikan tidak kondusif, anak mengisi waktu luangnya dengan berkejar-kejaran atau bergurau dengan teman. Sehingga waktu yang diberikan pada anak untuk bermain papan titian tidak mencukupi. Bahkan, waktu 15 menit yang sedianya dipersiapkan untuk digunakan bercakap-cakap (*merefleksi*) hasil aktivitas anak digunakan guru untuk menenangkan anak. Dengan demikian skenario pembelajaran pada siklus I yang telah direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tidak dapat berlangsung sebagaimana yang dikehendaki. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, maka peneliti dan kolaborator memutuskan serta merencanakan untuk melakukan perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II.

## **Siklus II**

1. Tahap perencanaan yang digunakan sebagai berikut : a) membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema, b) membuat langkah-langkah pembelajaran yang lebih bervariasi, c) mengoptimalkan penggunaan alat peraga, d) mempersiapkan lembar observasi, e) mempersiapkan lembar evaluasi, f) mempersiapkan permainan yang

lebih menarik agar anak dapat terlihat aktif dalam proses pembelajaran.

2. Tahap pelaksanaan peneliti menerapkan persiapan pembelajaran : a) peneliti melakukan apresepsi, b) peneliti menyampaikan tujuan perbaikan pembelajaran, c) dengan menggunakan strategi belajar dan alat peraga yang menarik, d) peneliti memberikan penjelasan materi melalui strategi pembelajaran dengan kegiatan bermain papan titian dan menentukan aturan permainan, e) peneliti melakukan tanya-jawab kepada anak tentang materi yang disampaikan, f) peneliti mengajak untuk mencari kelompoknya sesuai keinginan anak itu sendiri dengan maksimal 4-5 kelompok anak dan bercampur antara laki-laki dan perempuan, g) peneliti tetap menjaga situasi agar kondisi kelas tetap terjaga dan tidak kacau, g) peneliti mengarahkan suasana di luar kelas menuju kondisi yang menyenangkan dan berpusat pada anak, h) peneliti melakukan evaluasi terhadap prestasi belajar anak dengan aktivitas berjalan di atas papan titian dengan buku di atas kepala dan membawa cangkir berisi air, i) peneliti memberi pujian dan motivasi terhadap anak, j) guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak selama aktivitas bermain papan titian.
3. Tahap observasi ini guru kelompok A melakukan pengamatan sesuai dengan format yang telah dibuat. Hal ini ditujukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran mengenai perkembangan proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Adapun hasil observasi pada siklus II sebagai berikut : Dari perolehan siklus II diperoleh data yang menunjukkan tingkat keberhasilan anak selama proses pembelajaran sedang berlangsung dari data tersebut di atas adalah 85%. Skor nilai rata-rata tingkat keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I mencapai presentase 90%. Peningkatan persentase pencapaian ini terlihat pada tabel 4.4 karena strateginya menarik dan berpusat pada anak, serta motivasi yang diberikan peneliti membuat anak senang.
4. Tahap Refleksi, terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II ini, kendala-kendala yang dialami pada siklus I sudah tidak muncul pada siklus II, berdasarkan hasil data pengamatan siklus II terdapat temuan-temuan sebagai berikut : a) kinerja

guru sangat efektif pada saat bermain papan titian, hal ini terlihat secara jelas bahwa semua langkah-langkah pembelajaran yang tertera pada skenario pembelajaran mampu dilaksanakan dengan baik, b) tingkat partisipasi anak terlihat mengalami kemajuan, keinginan anak untuk terlibat aktif mencapai 15 anak dari 17 anak yang hadir saat itu, c) tingkat capaian perkembangan fisik motorik anak khususnya pada kemampuan motorik kasar, berdasarkan hasil pengamatan dapat diperoleh data 88% dari 17 anak yang telah berani tanpa bantuan guru.

Untuk selanjutnya hasil data tersebut dikonversikan dengan pedoman penskoran yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan tingkat capaian perkembangan anak pada materi pengembangan kemampuan motorik kasar anak, yang diterapkan melalui bermain papan titian yang didukung dengan menggunakan bermain pada siklus II tersebut dapat dikatakan melampaui kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Yakni di atas 80% dalam kategori baik, dalam artian anak mampu menguasai indikator capaian perkembangan kemampuan motorik kasar dengan perolehan skor di atas bintang 3 (dengan kategori sangat baik).

## **B. Pembahasan**

Dari analisis Tabel 4.13 menunjukkan bahwa rata-rata persentase ketercapaian peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok A pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan 24 %. Peningkatan perkembangan motorik kasar anak dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan yang menggunakan permainan-permainan papan titian sehingga dapat menarik konsentrasi dan perhatian anak. Kegiatan didasarkan pada pemecahan pemberian tugas menjadi serangkaian kegiatan secara rutin sehingga kegiatan saling berkesenambungan antara satu dengan yang lain. Dari hasil siklus satu sampai dua peneliti menemukan beberapa faktor dan keberhasilan sehingga kemampuan motorik kasar anak meningkat.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasannya dalam penelitian ini dapat

disimpulkan bahwa melalui bermain papan titian kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Al Fitroh Surabaya dapat meningkat.

Bermain papan titian terbukti dapat meningkatkan proses maupun hasil pencapaian batas penguasaan kompetensi dasar pada pembelajaran bermain papan titian dan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang dibangun berdasarkan kegembiraan dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik minat anak.

Dari Hasil analisa bahwa rata-rata kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan papan titian pada siklus I rata-rata mencapai 64% dari 17 anak yang tercapai ada 11 anak, sedangkan yang tidak tercapai 6 anak, berarti masih di bawah 80%. Pada siklus II meningkat yaitu 88% dari 17 anak yang tercapai ada 15 anak, sedangkan 2 anak yang tidak tercapai. Hal ini dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar anak pada kemampuan motorik kasar telah tercapai.

### **Saran**

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses pembelajaran lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi anak, maka disampaikan saran sebagai berikut : Berdasarkan temuan penelitian dan kondisi TK Al Fitroh tempat penelitian dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A yang diimplementasikan melalui aktivitas bermain papan titian. Peneliti juga mengemukakan bahwa sebagai praktisi pendidikan seorang guru hendaknya termotivasi untuk mencari metode dan media yang tepat, serta pendekatan yang lebih terarah secara individual, sehingga memberikan hasil optimal untuk peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak (TK), melalui modifikasi media yang ada.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- As'Adi Muhammad. 2010. *Panduan Sistem Otak Anak*. Yogyakarta : Diva Press
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Praktik* Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Dikti
- Masitoh. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: UT
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : PT Rineka Cipta
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UT
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UT
- Pendidikan Dan Pelatihan Profesi Guru (PLPG)*. 2012. *Modul Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, Surabaya : UNESA
- Rini Hidayani. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: UT
- Subinarto. 2005. *Jurus Jitu Mengasah Otak SI Kecil*. Bandung: Media inc
- Sudono Bambang. 1995. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT
- Sugianto T Mieke. 1995. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: UT
- Suharjono. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas dan Karya Ilmiah*. Jakarta : Pustaka Prestasi.
- Sujiono Bambang. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT
- Sujiono Yuliani Nurani. 2005. *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indek
- Sujiono Yuliani Nurani. 2007. *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indek
- Sujiono Yuliani Nurani. 2009. *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indek
- Syafii. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Yamin, Martinis dan Jamilah, Sabri Sanan. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Anggota IKAPI