



Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Permainan Ular Tangga Bertema di TK Al Huda Surakarta

Farida¹, Nurul Kusuma Dewi², Vera Sholeha³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta

E-mail : faridaragil6@student.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor anak usia 4-5 tahun melalui media permainan ular tangga bertema di TK Al Huda Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas model Kemmis dan MC Taggart yang dilaksanakan selama 2 siklus. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari 2 kali pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun sebanyak 15 anak, dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa tes perbuatan, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian secara klasikal menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor anak usia 4-5 tahun dengan mendapat nilai ketuntasan yaitu pada tahap pra tindakan 33,3%, siklus I sebesar 66,6% dan siklus II sebesar 86,6%. Berdasarkan temuan dari hasil tindakan penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media permainan ular tangga bertema dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: Lokomotor, ular tangga, anak usia 4-5 tahun

1. Pendahuluan

Anak Usia Dini (AUD) merupakan anak yang sedang berada dalam sebuah proses tumbuh kembang dengan pola pertumbuhan dan perkembangan dari segala aspek. Suryana (2016) menjelaskan bahwa Perkembangan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, dan aspek Perkembangan seni. Pernyataan Suryana tersebut selaras dengan Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini yaitu Nilai Agama dan Moral, Sosial Emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. Keenam aspek perkembangan seperti yang telah disebutkan, salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak yaitu aspek perkembangan fisik motorik.



Fisik motorik terbagi menjadi dua bagian, yaitu motorik halus dan kasar. Motorik kasar bagi anak memiliki peran sangat penting dalam tumbuh kembang dan mempengaruhi kinerja motorik halus. Gerak dasar pada motorik kasar terbagi menjadi bagian gerak lokomotor, gerak nonlokomotor dan manipulatif (Zawi et al., 2014). Kemampuan lokomotor adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan melibatkan perpindahan badan yaitu kaki mengalami perubahan posisi dari satu tempat ke tempat yang lain seperti melakukan jalan, lari, lompat loncat dan memanjat. Kemampuan nonlokomotor memiliki makna sebuah gerakan yang tidak memerlukan perpindahan tempat seperti berjongkok, mengayun, melambai dan sebagainya, sedangkan kemampuan manipulatif adalah gerakan yang melibatkan objek dalam aplikasinya seperti menendang, melempar, mendorong, memukul, memantul, dan lain sebagainya. Pada dasarnya kemampuan lokomotor anak berhubungan erat dengan motorik kasar, hal ini didasari karena gerak yang ada pada motorik kasar sebagian besar merupakan bagian dari gerak dasar lokomotor yang melibatkan gerakan perpindahan tempat dan menggunakan otot-otot besar seperti tangan dan kaki.

Aspek perkembangan gerak dasar lokomotor pada anak memiliki indikator yang berbeda berdasarkan usia anak. Caughlin (Sumantri, 2005) membagi indikator gerak dasar lokomotor anak usia 4-5 tahun seperti berjalan maju dalam satu garis lurus dengan tumit dan ibu jari kaki sejauh enam kaki, berjalan mundur, lomba lari, melompat maju sepuluh kali, dan melompat mundur sekali, berjalan maju, mundur, ke samping di atas papan titian serta melompat dengan satu kaki. Pernyataan mengenai aspek perkembangan lokomotor pada anak usia 4-5 tahun dapat kita lihat pada Permendikbud 146 menjelaskan bahwa tahap perkembangan lokomotor anak yaitu meniruan gerakan pesawat terbang, melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, melakukan gerakan antisipasi. Berdasarkan pada sumber menurut Caughlin dan Permendikbud 146 maka aspek perkembangan lokomotor pada anak usia 4 – 5 tahun yaitu berjalan, berlari secara terkoordinasi, melompat dan meloncat.

Perkembangan gerak dasar lokomotor pada anak tentunya tidak selalu berjalan dengan sempurna karena setiap anak memiliki proses dan kendala dengan latar belakangnya masing-masing. Masalah perkembangan gerak dasar lokomotor yang sering kita jumpai adalah seperti anak sulit mengkoordinasikan gerak tubuh, anak sering terjatuh ketika melakukan aktivitas lokomotor, anak malas bergerak dan anak mengalami kesalahan dalam gerak dasar lokomotor. Latar belakang adanya suatu permasalahan yang timbul dari masalah lokomotor tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Fakta dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada anak usia 4-5 tahun TK Al Huda Surakarta diperoleh data informasi mengenai kemampuan lokomotor pada setiap aspek berlari, melompat dan meloncat belum optimal. Hal ini dapat dilihat pada proses kegiatan fisik motoric dan pembelajaran, anak belum mampu melakukan gerakan berlari secara konstan, anak mengalami kesulitan dalam memindahkan kaki baik



melompat dan meloncat. Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi peneliti menyimpulkan bahwa dari hasil observasi dan wawancara faktor yang menyebabkan gerak dasar lokomotor anak usia 4 – 5 tahun di TK Al Huda Surakarta masih rendah salah satu faktornya adalah belum bervariasinya penggunaan kegiatan dan media dalam menstimulasi kemampuan anak sehingga menyebabkan anak monoton terhadap stimulasi yang diberikan sehingga stimulasi kurang terserap. Untuk mengatasi permasalahan yang ada dilapangan maka seorang guru harus memberikan stimulasi dengan cara yang tepat agar dapat memperbaiki masalah gerak dasar lokomotor anak usia 4 – 5 tahun di TK Al Huda Surakarta.

Wati, (2021) menjelaskan bahwa dalam memilih media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi anak, sehingga anak diharapkan ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Bermain merupakan salah satu cara bagi anak untuk dapat memahami diri, oranglain dan lingkungan, pada anak usia dini ini pula anak tidak dapat jauh dari bermain karena dunianya masih tentang bermain begitupun dengan cara belajarnya yaitu dilakukan secara bermain. Kegiatan bermain juga dapat memberikan banyak pengaruh dalam perkembangan, Rohmah (Pahrul & Amalia, 2020) menjelaskan terdapat pengaruh bermain terhadap perkembangan anak yaitu seperti mengembangkan aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta perkembangan sosial anak. Kegiatan bermain tidak dapat dipisahkan dari permainan. Menurut KBBI permainan adalah sesuatu yang dipergunakan bermain baik berupa barang ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain. Putra (Ferryka, 2018) mendefinisikan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh minimal dua orang anak atau lebih dimana setiap anak memiliki pion, dan dia mendapatkan kesempatan untuk mengocok dadu. Dadu memiliki nomor 1 sampai 6. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Nurjatmika (Ningtyas, 2018) menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan papan gambar yang bisa disesuaikan sesuai fungsinya, permainan ini bisa dikelompokkan sesuai dengan umur anak ataupun bentuk tampilan gambar, aturan permainannya, setiap pemain dimulai pada bidak yang terdapat dipojok kiri bawah, secara bergiliran melemparkan dadu, kemudian lihat angka berapa yang muncul pada dadu. Bidak dapat berjalan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul, bila pemain mendarat ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung naik ke ujung tangga yang lain, bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun kekotak ujung dibawah ular tersebut. Dalam permainan ini fungsi dadu adalah guna menentukan berapa langkah pemain akan berjalan. Menurut definisi yang telah dijelaskan berdasarkan para pakar sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan papan bergambar berbentuk kotak-kotak bertuliskan angka 1 – 100, akan tetapi pembuatan bidak bisa disesuaikan sesuai dengan



fungsi dan tujuan permainan dan tidak ada aturan yang pasti sehingga seseorang dapat menggunakan permainan ini seperti yang ia maksudkan.

Penggunaan media ular tangga terbukti memiliki kontribusi terhadap peningkatan kemampuan pada anak. Hal ini dibuktikan dengan simpulan penelitian Falera et al (2018), bahwa terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan motorik kasar anak usia lima sampai enam tahun di Kabupaten Kediri, pengaruh ini diketahui dari adanya perbedaan hasil penilaian awal (pretest) dengan hasil penilaian akhir (posttest) yang mengalami peningkatan hasil secara signifikan setelah dilakukannya media permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan yang mudah disiapkan, karena pembuatan bidak juga dapat disesuaikan dengan fungsi dan tujuan sehingga permainan ular tangga ini dapat dimodifikasi. Pada modifikasi permainan ular tangga yang digunakan peneliti yaitu menekankan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor anak usia 4 – 5 tahun, berupa penyesuaian papan dan aturan main. Pada permainan ular tangga yang akan diterapkan Guru hanya perlu menyiapkan media permainan ular tangga yang telah dibuat sendiri sesuai dengan fungsi dan tujuan yang diinginkan peneliti. Peneliti perlu menyiapkan bahan seperti media permainan sebelum menerapkan berupa papan ular tangga yang desainnya telah disesuaikan dengan tema dan perkembangan yang ingin dicapai, dadu, dan rintangan-rintangan sesuai tema.

Aturan main yang diterapkan kedalam permainan ular tangga bertema berbeda dengan permainan ular tangga asalnya karena telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan tujuan peneliti. Dalam permainan ular tangga bertema, peneliti mendesain kotak permainan ular tangga dengan tantangan yang harus dilaksanakan anak ketika dadu jatuh pada kotak yang dilempar, sehingga tantangan yang ada didalam kotak permainan adalah rintangan gerakan yang harus dilakukan anak dengan tujuan mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor anak. Sebagai contoh adalah Permainan Ular Tangga pada tema Hewan, anak melakukan permainan ini dengan melempar dadu kemudian mendapatkan angka 6 maka anak harus berjalan ke angka 6 dan melihat tantangan apa yang harus dilakukan jika di angka tersebut terdapat gambar berlari sesuai pola maka sang anak harus mempraktikkan gerakan berlari secara berpola. Anak bergiliran melakukan lempar dadu dan mempraktikkan tantangan apa yang didapatkan didalam kotak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas untuk mengkaji kemampuan motorik kasar khususnya gerak dasar lokomotor melalui metode bermain ular tangga bertema. Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Locomotor Melalui Media Permainan Ular Tangga Bertema Pada Anak usia 4 – 5 tahun TK Al Huda Surakarta”.



2. Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penggunaan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi kemampuan gerak dasar lokomotor anak sebelum dan sesudah dilakukannya tindakan, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menjabarkan kegiatan stimulasi melalui permainan ulartangga bertema dalam penelitian. Menurut Kemmis dan Tagart dalam Aqib (2006), penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) adalah penelitian yang dilakukan melalui proses kerja kolaborasi antara kepala sekolah, guru, dan peneliti di lingkungan sekolah.

Tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas adalah memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas. PTK pada intinya bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini digunakan untuk menerapkan permainan ulartangga bertema untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor pada anak usia 4 – 5 tahun di TK Al Huda Surakarta.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (Aqib, 2006). Model PTK Kemmis dan Taggart dikenal sebagai istilah model spiral. Proses penelitian berbentuk siklus yang terdiri dari serangkaian langkah yang membentuk spiral, dimana setiap langkah memiliki empat tahap yang terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Prosedur penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan dan setiap pertemuannya terdapat empat langkah. Setelah siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah adanya refleksi, kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri. Demikian seterusnya, atau dengan beberapa kali siklus. Jumlah siklus disesuaikan dengan pencapaian indikator kinerja pada tiap siklus, jika siswa sudah melebihi indikator kinerja maka siklus dihentikan.

Sebelum dilakukannya penelitian peneliti terlebih dahulu menyiapkan media untuk menstimulasi perkembangan gerak dasar lokomotor anak dan soal tes perbuatan untuk mengamati kondisi perkembangan anak setelah dilakukannya tindakan. Dalam mengamati tingkat keberhasilan anak, peneliti memberikan soal sebanyak 9 tes perbuatan. Rumusan guna mengkalkulasi ketuntasan anak berupa rumus

$$p = \frac{\Sigma \text{jumlah anak yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{jumlah keseluruhan anak}} \times 100\%$$



Menurut Acep Yoni (2010; 175) hasil data tersebut di interpretasikan menjadi 4 tingkatan yaitu:

- a. Kriteria sangat baik apabila anak mendapat nilai 76% – 100%
- b. Kriteria baik apabila anak mendapat nilai 51% – 75%
- c. Kriteria cukup apabila anak mendapat nilai 26% – 50%
- d. Kriteria kurang apabila anak mendapat nilai 0% – 25%

3. Hasil dan Diskusi

Pelaksanaan Prasiklus

Data awal penelitian tindakan kelas diperoleh dari hasil tes terhadap subjek yang diteliti, yaitu kemampuan gerak dasar lokomotor anak usia 4-5 tahun TK Al Huda Surakarta sesuai dengan instrument. Tes pratindakan dilakukan pada 21 Juli 2023 dengan mengamati proses pembelajaran kemampuan gerak dasar lokomotor melalui tes perbuatan. Pada indikator berlari, anak diminta melakukan gerakan berlari sesuai pola dimana lintasannya telah disiapkan. Tes perbuatan dilakukan pada indikator berlari sesuai pola segi empat, berlari sesuai dengan pola leter U, berlari sesuai pola lingkaran, berlari sesuai pola segitiga, dan berlari sesuai pola zig-zag. Kedua pada indicator melompat anak diminta melakukan gerakan melompat setinggi 40 cm dan melompat menapaki sasaran gambar. Terakhir pada indicator meloncat anak diminta melakukan gerakan meloncat sejauh 40 cm dan meloncat menapaki sasaran gambar.

Pelaksanaan tes dilakukan guna mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian kemampuan gerak dasar lokomotor anak dalam melakukan berlari, melompat dan meloncat. Dari 15 anak yang di observasi, hasil yang didapatkan yaitu 5 anak atau 33,3 % dikatakan tuntas menurut indicator yang ditetapkan, sedangkan anak yang belum tuntas sebanyak 10 anak atau 66,6%. Indikator melompat menunjukkan hasil sebesar 26,6% atau setara dengan 4 anak yang tuntas, sedangkan anak yang belum tuntas ada 11 atau mendapatkan presentase 73,3%. Terakhir pada aspek meloncat sebanyak 4 anak dikatakan tuntas menurut indicator yang ditetapkan atau mendapatkan presentase sebesar 26,6%, sedangkan anak yang belum tuntas terdapat 11 anak atau setara 73,3%. Berdasarkan hasil tersebut maka kemampuan anak dalam melakukan gerak dasar lokomotor masih rendah. Hasil pelaksanaan pre test awal pratindakan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 1. *Penilaian pretest Pada Pratindakan*

No	Aspek yang diukur	Presentase Ketuntasan	Presentase Ketidaktuntasan
1	Berlari	33,3%	66,6%
2	Melompat	26,6%	73,3%



3	Meloncat	26,6%	73,3%
---	----------	-------	-------

Berdasarkan tabel 1 dijelaskan bahwa pada indikator berlari memperoleh presentase ketuntasan sebanyak 33,3% atau setara dengan 5 anak yang tuntas. Indikator melompat memperoleh presentase ketuntasan sebanyak 26,6% atau setara dengan 4 anak yang tuntas. Indikator meloncat memperoleh presentase ketuntasan 26,6% atau setara dengan 4 anak yang memperoleh nilai tuntas. Berdasarkan hasil interpretasi data menunjukkan bahwa mayoritas anak belum memenuhi kriteria keberhasilan. Pelaksanaan pretest pratindakan anak masih mengalami beberapa kesulitan yang ditandai anak masih kesulitan mengikuti pola sembari berlari dan anak belum mampu melompat ataupun meloncat beberapa kali menggunakan satu kaki tumpuan dan dua kaki tumpuan

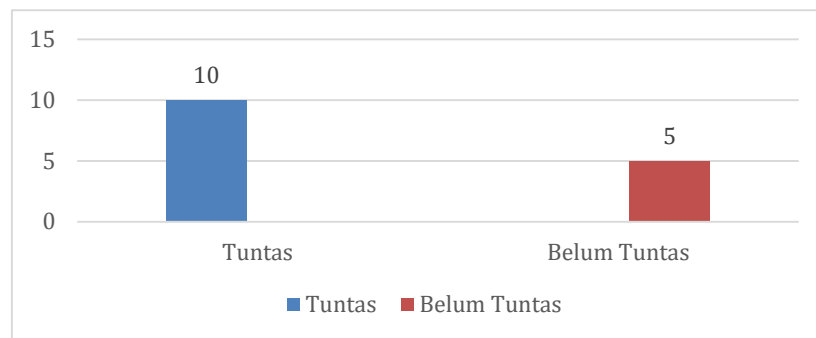
Pelaksanaan Siklus 1

Penelitian dilaksanakan di TK Al Huda Surakarta dengan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan menerapkan media permainan ular tangga bertema untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor. Penelitian ini di selenggarakan sejumlah dua kali siklus dan setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 24 dan 26 Juli 2023, dengan tema Binatang darat sub tema Sapi dan kambing dengan setiap siklusnya dilakukan empat tahapan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi. Tindakan siklus 1 dalam penelitian ini memberikan hasil peningkatan sebagai berikut:

Tabel 2. *Presentase Gerak Dasar Locomotor Siklus I*

Siklus I Pertemuan II		
Aspek	Presesntase Ketuntasan	Presentase Ketidaktuntasan
Berlari	60,0%	40,0%
Melompat	66,6%	33,3%
Meloncat	53,3%	46,6%

Berdasarkan tabel 2 dinarasikan apabila pada siklus I belum mencapai batas yang di tetapkan dan berdasarkan data tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang belum maksimal. Indikator berlari mendapatkan presentase hasil 40% atau 6 anak yang memperoleh nilai belum tuntas. Indikator melompat mendapat 66,6% atau 10 anak yang memperoleh nilai tuntas. Indikator meloncat mendapat 53,3% atau 8 anak yang memperoleh nilai tuntas. Berdasarkan tabel 2 maka dapat ditampilkan diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Siklus I

Berdasarkan tabel penilaian siklus I pertemuan II mengenai kemampuan gerak dasar lokomotor anak usia 4-5 tahun menggunakan media permainan ulartangga bertema yang telah diberikan tindakan, di dapatkan hasil dari siklus I sebesar 66,6% atau 10 anak mendapatkan nilai tuntas, dan 33,3% atau 5 anak belum tuntas. Hasil akhir dari siklus 1 menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan belum menemukan tingkat keberhasilan indicator yang telah ditentukan sehingga pelaksanaan tindakan harus dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II

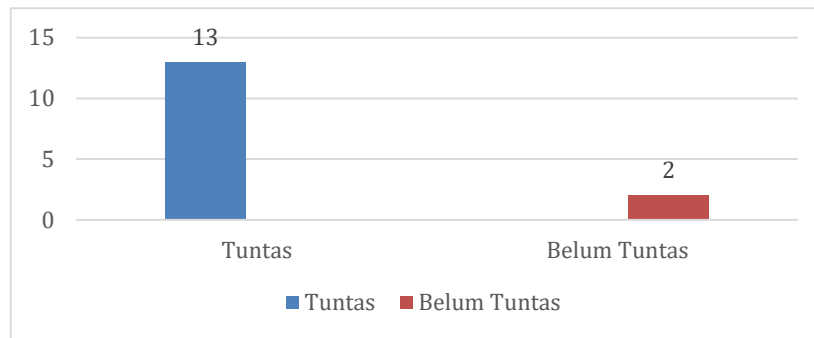
Berdasarkan kekurangan yang terdapat pada siklus I, maka dilanjutkan tindakan perbaikan pembelajaran ke Siklus II. Berikut adalah hasil perbaikan dari siklus II kemampuan gerak dasar lokomotor:

Tabel 3. *Presentase Gerak Dasar Locomotor Siklus II*

Siklus II Pertemuan II		
Aspek	Presesntase Ketuntasan	Presentase Ketidaktuntasan
Berlari	86,6%	13,3%
Melompat	86,6%	13,3%
Meloncat	86,6%	13,3%

Berdasarkan tabel 3 dapat dinarasikan apabila pada siklus II telah mencapai batas yang di tetapkan indikator. Berdasarkan data tersebut menunjukka adanya peningkatan pada indikator berlari. Indikator berlari mendapatkan 86,6% atau 13 anak yang memperoleh nilai tuntas. Indikator melompat dan meloncat mendapat 86,6% atau 13 anak yang memperoleh nilai tuntas.

Berdasarkan tabel di atas ditampilkan pada histogram berikut :



Gambar 2. *penilaian siklus II*

Berdasarkan tabel penilaian siklus II pertemuan II mengenai kemampuan gerak dasar lokomotor anak usia 4-5 tahun menggunakan media permainan ular tangga bertema yang telah diberikan tindakan, di dapatkan hasil dari siklus II pertemuan II sebesar 86,6% atau 13 anak mendapatkan nilai tuntas, dan 2 anak atau 13,3% belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan ular tangga bertema semakin menunjukkan peningkatan bagi anak.

Perbandingan Antar Siklus

Perbandingan kemampuan gerak dasar lokomotor anak usia 4-5 tahun TK Al Huda Surakarta melalui media permainan ular tangga bertema, pada akhir siklus satu dan dua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. *Perbandingan Antar siklus*

Siklus	Tuntas	Presentase Tuntas	Belum Tuntas	Presentase Belum Tuntas
Pra Siklus	5	33,3%	10	66,6%
Siklus I	10	66,6%	5	33,3%
Siklus II	13	86,6%	2	3,3%

Tabel menunjukkan bahwa nilai kemampuan gerak dasar lokomotor anak dapat mencapai tingkat ketuntasan minimum yaitu 75%, yang meningkat setiap siklus. Data pada tabel tersebut menunjukkan pada pra siklus dengan hasil 33,3 % anak yang mencapai ketuntasan, pada siklus I dengan hasil 66,6% anak yang tncapai ketuntasan, dan pada siklus II dengan hasil 86,6% atau 13 anak yang mencapai ketuntasan. Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa sebelum adanya tindakan di peroleh data kemampuan gerak dasar lokomotor anak yaitu 5 dari 15 anak berhasil, pada siklus I memperoleh hasil sebanyak 10 anak dari 15 anak berhasil, dan pada siklus II memperoleh hasil sebanyak 13 anak dari 15 anak berhasil. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan gerak dasar lokomotor anak yang semakin meningkat. Anak mulai lihai



dalam aktivitas tes dengan menyelesaikan tugasnya secara baik hingga selesai. Hasil yang diperoleh pada siklus II telah mencapai target capaian yang diharapkan, maka penelitian dihentikan pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Hasil klasikal menunjukkan bahwa kemampuan gerak dasar lokomotor anak meningkat setelah kegiatan media ular tangga bertema maka dapat dikatakan berhasil.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan dapat disimpulkan bahwa melalui media permainan ular tangga bertema dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor pada anak usia 4-5 tahun TK Al Huda Surakarta. Peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor ditunjukkan dengan meningkatnya ketuntasan yang dicapai anak. Hasil pra tindakan hanya 33,3% atau lima anak yang mendapatkan skor tuntas, kemudian pada siklus I ketuntasan gerak dasar lokomotor anak meningkat menjadi 66,6% atau sebanyak sepuluh anak, dan pada akhir siklus II nilai ketuntasan kemampuan gerak dasar lokomotor anak menjadi 86,6% atau tiga belas anak. Dari keseluruhan tindakan penelitian ini dikatakan berhasil karena menunjukkan ketercapaian indikator yang dikategorikan peneliti tuntas yaitu sebesar 75% sedangkan hasil penelitian kemampuan gerak dasar lokomotor anak menunjukkan ketuntasan sebesar 86,6%.

Peningkatan gerak dasar lokomotor anak menandakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga bertema sesuai dengan kebutuhan anak usia 4-5 tahun di TK Al Huda Surakarta. Hal tersebut tidak lepas dari peran Guru selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat terlaksana secara baik dan menyenangkan bagi anak hingga membuahkan hasil.

5. Daftar Rujukan

- Falera, A., Masitoh, S., & Setyowati, S. (2018). The Effect of Ladders Snakes on Gross Motor and Cognitive Development in Kindergarten. 212, 175–179.
- Ningtyas, D. P. (2018). Peningkatan Kemampuan Memori Anak Pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 180. <https://doi.org/10.24235/awladay.v4i2.2949>
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan anak usia dini: stimulasi dan aspek perkembangan anak*. (1st ed.). Prenamedia Group.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.



Yoni, A. (2010). Menyusun Penelitian Tindakan Kelas; Peningkatan kemampuan menulis melalui penelitian tindakan kelas (mahasiswa, guru, Dosen). *Familia*. https://opac.peradaban.ac.id/index.php?p=show_detail&id=864

Zawi, K., Lian, D. K. C., & Abdullah, R. T. (2014). Gross motor development of Malaysian hearing impaired male preand early school children. *International Education Studies*, 7(13), 242–252. <https://doi.org/10.5539/ies.v7n13p242>