



# Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI GAME OUTBOUND TOWER BUILDING CUP PADA ANAK KELOMPOK A DI TK X SEMARANG

Violiza Vila Delima\*, Atika Zahra Furi\*\*

\* PG PAUD Universitas IVET/Qomarul Huda Gunungpati Semarang

\*\* PG PAUD Universitas IVET

Email : [violisza@gmail.com](mailto:violisza@gmail.com)

### ABSTRACT

#### Article History:

Submitted/Received 02 Sep 2020

First Revised 16 Sep 2020

Accepted 16 Nov 2020

Publication Date 30 Nov 2020

#### Kata Kunci :

Kemampuan

Motorik Kasar

Game Outbound

Tower Building Cup

*The limited knowledge of teachers in developing a learning media motivated this research to improve the quality of the learning activity process, especially children's fine motoric skills through the implementation of the outbound tower building cup game. The research methodology used is classroom action research, which is an activity carried out by observing events that occur in the classroom so that learning practices are of higher quality. The conclusion from the results of this study is that the application of the tower building cup game can improve gross motor skills in kindergarten children aged 4-5 years at X Kindergarten.*

### ABSTRAK

Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran memotivasi pelaksanaan Penelitian ini untuk dapat memperbaiki kualitas dari proses kegiatan belajar khususnya kemampuan motorik kasar anak melalui penerapan *game outbound tower building cup*. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu kegiatan yang dilaksanakan dengan mengamati kejadian-kejadian yang terjadi di dalam kelas agar praktek pembelajaran lebih berkualitas. Kesimpulan dari hasil penelitian ini bahwa penerapan *game tower building cup* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak TK usia 4-5 tahun di TK X, Semarang.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini menjadi suatu aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa, karena merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pemberian rangsangan seluruh aspek perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini seharusnya dapat memberikan rangsangan (stimulasi) dari lingkungan terdekat untuk mengoptimalkan kemampuan anak. Saat ini telah banyak berbagai sekolah Taman Kanak-kanak (TK) memberikan pendidikan yang baik dan berkualitas demi mengembangkan kemampuan dan bakat dalam diri anak tersebut. Oleh karena itu,, diperlukan usaha dari guru untuk memberikan kualitas dalam mengajar dan mendidik anak.

Masa anak usia dini salah satunya dikenal sebagai masa bermain dan belajar. Hampir sebagian waktunya digunakan untuk bermain. Dengan bermain itulah anak TK tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan dalam dirinya. Salah satunya perkembangan fisik motorik anak. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Perkembangan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak TK karena mempengaruhi perkembangan lainnya (Fitriani, 2018). Perkembangan kemampuan motorik kasar dapat distimulasi dengan berbagai macam permainan salah satunya seperti *game tower building cup*. Dengan *game* tersebut anak secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan antara lain: berjalan, berlari, melompat, koordinasi, ketangkasan, dan kerjasama. (Lutan dalam Gustiana, 2014)

Pada sebuah lembaga Taman Kanak-kanak yang banyak terjadi adalah kurangnya kegiatan pembelajaran yang melatih kemampuan fisik motorik anak di dalam dan di luar kelas (Alim, 2015). Menurut Yulsyofriend, dkk. (2019) kegiatan pembelajaran lebih banyak difokuskan pada kemampuan motorik halus dari pada motorik kasar seperti mewarnai, menggambar, meronce dan menggunting. Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran menjadi salah satu permasalahan yang harus segera dicarikan solusi.

Gerakan motorik kasar anak terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Hidayanti, 2013 menyatakan bahwa anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka ia akan memiliki perkembangan mental yang baik pula karena anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga rasa percaya dirinya akan terus meningkat dan akan berpengaruh positif pada kemampuan motorik kognitifnya. Unsur utama yang berperan penting dalam stimulasi perkembangan motorik anak-anak adalah guru dan orangtua. Gerakan motorik kasar anak adalah suatu kemampuan yang memerlukan koordinasi sebagian besar dari tubuh anak (Sunardi & Sunaryo dalam Farida, 2016). Oleh karena itu, sangat memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar anak yang memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu dapat membuat anak dapat berlari, melompat, berjinjit dengan tumit, merangkah, menaiki sepeda serta berdiri dengan satu kaki (Sujiono dalam Saripudin, 2019). Untuk dapat merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk berlari, melompat, berjinjit, memanjat, meremas, berdiri dengan satu kaki, berjalan di papan titian dan sebagainya. Menurut Sujiono dalam Saripudin (2019) bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Berikut tahap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 4-5 tahun:

**Tabel 1.** Tahap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun

No	Perkembangan	Stimulus
1	Anak diharapkan dapat berjalan pada garis lurus ke depan atau ke belakang	Ajak anak berjalan lurus menyusuri satu baris ubin dan kakinya tidak keluar dari kotak-kotak ubin tersebut. Minta anak berjalan lurus ke depan atau ke belakang (mundur).
2	Berjalan di atas papan Keseimbangan	Selanjutnya, buatlah “papan” keseimbangan dari batu bata yang disusun berjajar memanjang, lalu minta anak berjalan di atasnya. Saat berjalan di trotoar pun, Anda dapat meminta si kecil berjalan meniti di pinggir trotoar.
3	Dapat melompat sambil berlari	Ajak anak mengangkat satu kakinya, biarkan ia berpegangan di dinding. Sambil bernyanyi, ajak ia melompat-lompat dengan satu kakinya. Kemudian, secara perlahan ajak ia bergerak ke suatu tempat. Bila anak terlihat mulai berani dan dapat menjaga keseimbangannya, cobalah melepas tangannya agar ia tak berpegangan lagi.
4	Melompat di tempat dengan 1 kaki	Gambarlah beberapa lingkaran besar di lantai. Minta anak melompat menuju lingkaran tersebut. Ingatkan agar setelah melompat dan mencapai lingkaran, ia harus segera berdiri tegak. Lakukan kegiatan ini sambil diiringi lagu agar tercipta suasana gembira untuk memberi semangat.
5	Melompat ke depan 10 kali tanpa terjatuh	Buatlah kotak berjumlah 10 dan mintalah anak didik untuk melompat ke depan sesuai jumlah kotak yang ada
6	Mampu berlari, menikung dan berhenti secara efektif/terkontrol.	Ajaklah anak untuk lomba lari dengan membuat jalur lombanya menikung

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak menurut Rahyubi dalam Baan, dkk. (2020), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak yaitu sebagai berikut: perkembangan sistem saraf, kondisi fisik, motivasi yang kuat, lingkungan yang kondusif, aspek psikologis, usia, jenis kelamin, serta bakat dan potensi.

Di Indonesia kegiatan *outbound* telah dijadikan sebagai kegiatan yang rutin untuk dilakukan. Tidak hanya orang dewasa saja, anak-anak pun juga dapat ikut serta dalam berbagai macam *game outbound*. *Outbound* menurut Setiawati (2021) merupakan salah satu metode pembelajaran modern yang memanfaatkan keunggulan alam. Kegiatan ini dapat menjadi sebuah pengalaman yang membekali seseorang dalam menghadapi tantangan yang lebih nyata dalam persaingan di kehidupan sosial masyarakat. *Outbound* sepertinya sudah menjadi kegiatan yang favorit. Fakta ini dapat dikatakan luar biasa karena begitu banyak

metode pendidikan yang muncul dan tenggelam selama periode ini. Wijayanti dalam Mustanirah (2018), berbagai macam manfaat *outbound* bagi anak usia dini: 1) Menumbuhkan Kepercayaan Diri; 2) Melatih Kerjasama Dengan Teman; 3) Meningkatkan Kemandirian; 4) Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah; 5) Melatih Motorik Kasar Anak; 6) Menumbuhkan Rasa Cinta Pada Alam.

*Game tower building cup* adalah permainan yang dimainkan secara bersama-sama. Anak-anak dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang, dengan menerapkan beberapa aturan seperti: tiap kelompok berdiri di garis *start* terlebih dahulu, kemudian guru memberikan sebuah pertanyaan mengenai bagaimanakah bentuk sebuah menara. Setelah itu guru memberikan contoh membuat menara dengan cara menyusun beberapa gelas plastik yang sudah disiapkan. Permainan *game* tersebut dimainkan secara bergantian antar teman kelompok. Permainan bisa dimulai setelah hitungan ke tiga, anak yang di urutan pertama bisa langsung lari dan menyusun gelas yang pertama, kemudian dilanjutkan dengan anak urutan kedua menyusun gelas gelas yang kedua, dan begitu seterusnya sampai gelas tersusun menjadi sebuah menara yang tinggi.

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memperbaiki kualitas dari proses kegiatan belajar khususnya kemampuan motorik kasar anak melalui penerapan *game outbound tower building cup*. Agar dapat menambah pengetahuan guru dalam mengembangkan sebuah media sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif tindakan kelas (PTK). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian dengan mengadakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk dapat diobservasi dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran (Widayati : 2008). Penelitian tindakan kelas ini tidak dilakukan sendiri karena membutuhkan bantuan dan kerja sama guru kelas di TK Qomarul Huda Gunungpati.

### **Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian**

Tempat penelitian ini adalah di TK Qomarul Huda Gunungpati, Jalan Pandean RT 01 RW 09 Pandean, Kelurahan Pandean, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Kemudian penelitian dilakukan pada tanggal 2 April sampai 2 Juni, yang terdiri atas pra siklus, siklus I, dan siklus II. Penelitian ini dilakukan pada Tahun Ajaran 2019/2020. Selanjutnya subjek dalam penelitian ini berjumlah 27 anak, yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 15 anak laki-laki.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Menurut Prihantoro (2019), Penelitian Tindakan kelas terdiri dari 4 langkah, rancangan ke 4 langkah ini adalah :

- a) Perencanaan
- b) Dalam penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menggambarkan keberhasilan dan kekurangan keseluruhan dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak
- c) Pelaksanaan

- d) Menyusun tema dan sub tema untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPPH
- e) Observasi dan Evaluasi
- f) Menulis atau mencatat hasil yang terjadi supaya memperoleh hasil yang akurat.
- g) Refleksi yang dilakukan secara bersiklus

Memecahkan masalah yang ada melalui memperbaiki proses belajar dan mengajar yang kurang tepat serta meningkatkan kemampuan anak. Kegiatan refleksi ini tepat dilakukan setelah guru pelaksana sudah melakukan tindakan dan kemudian didiskusikan dengan peneliti

### **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang akan dijadikan acuan penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif. Teknik pengumpulan data kualitatif diambil melalui observasi dan dokumentasi.

- a) Dokumentasi  
Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan lapangan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda, dan sebagainya (Nilamsari, 2014).; Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar secara konkret mengenai kegiatan kelompok anak didik dan suasana kelas ketika aktivitas belajar berlangsung digunakan dokumentasi foto.
- b) Observasi  
Observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan meliputi kegiatan pemutusan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto dalam Utami, 2019). Metode observasi dalam penelitian ini berisi catatan yang menggambarkan bagaimana aktivitas anak didik dalam pembelajaran melalui lembar pengamatan
- c) Wawancara  
Menurut Arikunto dalam Mukhlisoh, (2019), wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan sejumlah pertanyaan dan diwawancarai yang memberikan jawaban itu. Wawancara dipergunakan untuk memperoleh informasi atau data berupa ucapan, pikiran, gagasan, perasaan, dan kesadaran sosial. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat pengumpulan data yang berbentuk pertanyaan yang diajukan secara langsung kepada anak didik dan teman sejawat di tempat penelitian

### **DEFINISI OPERASIONAL**

- a) Kemampuan Motorik Kasar, gerakan yang melibatkan sebagian besar otot-otot besar dari otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak.
- b) *Game Outbound Tower Building Cup*, sebuah permainan menyusun seperti bentuk menara dengan tujuan melatih kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan media gelas plastik warna-warni.

### **TEKNIK ANALISA DATA**

#### **Indikator Keberhasilan**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari observasi dan penelitian langsung dari anak didik oleh peneliti, maka kita sudah langsung bisa mendapatkan data.

Setelah melaksanakan observasi dan unjuk kerja, peneliti juga melakukan musyawarah atau diskusi dengan teman sejawat. Peneliti cukup memakai lembar tugas, dengan

memberikan tanda *checklist* pada tempat yang disediakan dan sedikit memberi komentar, narasi atau saran perubahan tingkah laku anak didik dalam game *outbound tower building cup*. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan anak didik. Hal-Hal yang perlu dipersiapkan antara lain : 1) persiapan sarana; 2) penguasaan materi; 3) pemanfaatan dan penggunaan alat peraga; 4) keaktifan anak didik dalam melakukan kegiatan; dan 5) keaktifan anak didik dalam tanya jawab dan diskusi. Peneliti juga melakukan observasi terhadap perubahan tingkah laku anak didik. Beberapa tingkah laku anak didik yang diamati adalah 1) anak didik tidak memperhatikan penjelasan guru; 2) anak didik mengganggu teman; 3) anak didik ada yang bermain sendiri; 4) anak didik tidak aktif dalam demonstrasi; 5) anak didik tidak tertarik dengan kegiatan yang disajikan guru; 6) anak didik yang kurang faham dan tidak mau bertanya. Maka, pengamatan tentang perubahan tingkah laku dilaksanakan setiap siklus agar mengetahui sikap perubahan dan dapat mengambil kesimpulan mana yang harus dilakukan dan dengan metode apa yang paling tepat, serta mana sarana yang masih harus dilengkapi. Cara mencari persentase adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

P = Prosentase

F = Jumlah anak yang di nilai pada aspek yang diamati

n = Jumlah seluruh anak di kelas

**Tabel 2.** Bobot Persentase Indikator Keberhasilan

No.	Prosentase	Kategori
1	0 % - 40 %	Kurang
2	41% – 60 %	Cukup
3	61 % – 75 %	Baik
4	76 % – 90 %	Sangat Baik

**Tabel 3.** Lembar Aspek Penilaian Kinerja Anak

Variabel	Indikator	Aspek Penilaian		Skala Penilaian			
		No		BSB	BSh	MB	BB
( Fisik Motorik Kasar ) <i>Game tower building cup</i>	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar ( FM 4.3 )	1	Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan .				

Variabel	Indikator	Aspek Penilaian		Skala Penilaian			
		No		BSB	BSH	MB	BB
		2	Anak diharapkan dapat berjalan lurus ke depan atau ke belakang.				
		3	Anak dapat berlari dengan membawa gelas di tangannya				
		4	Anak dapat menyusun gelas menjadi sebuah Menara				
		5	Anak mampu melakukan gerakan berlari menikung, zigzag, lurus, dan berhenti secara efektif.				

Tabel 4. Lembar Aspek Kinerja Guru

No	Aspek kinerja guru yang dinilai	Skor Maksimal	Skor Pengamatan
<b>A.</b>	<b>Persiapan</b>		
1.	Kemampuan guru menyiapkan kelas sesuai dengan tema		
2.	Kemampuan guru menyiapkan murid (baris, senam, do'a, dll)		
3.	Kemampuan guru dalam menyiapkan kondisi mental / psikologis dan fisik anak untuk mengikuti pelajaran		
4.	Kemampuan guru memberikan apersepsi		
<b>B.</b>	<b>Pelaksanaan</b>		
1.	Kemampuan guru menjelaskan kegiatan inti		
2.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran		
3.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan		
4.	Menyampaikan materi dengan jelas dan sesuai dengan tingkat kemampuan anak		
5.	Kemampuan guru menggunakan alat peraga saat menerangkan sesuai dengan fungsinya		
6.	Kemampuan guru mengatur area yang digunakan dalam PBM		
7.	Kemampuan guru membebaskan dan mengontrol murid saat memilih area		
8.	Kemampuan guru membujuk dan menempatkan murid dari area yang telah penuh		
9.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		
<b>C.</b>	<b>Penutupan</b>		
1.	Kemampuan guru mengulas / review kegiatan yang telah dilaksanakan		
2.	Keterampilan guru melaksanakan penilaian pekerjaan siswa		

No	Aspek kinerja guru yang dinilai	Skor Maksimal	Skor Pengamatan
3	Intonasi suara		
4	Penggunaan bahasa yang terstandar dan dapat dipahami anak		
5	Keserasian dalam busana (pakaian, sepatu, rambut, kerudung, dll)		
6	Sikap terhadap siswa (ramah, luwes, sabar, membantu siswa yang mengalami kesulitan, dll)		
7	Penampilan gaya tubuh ( <i>body language</i> )		
	<b>TOTAL SKOR</b>		

Keterangan :

Penilaian dilakukan mulai dari 1 – 5

Kategori Sangat Baik : Lebih dari 85

Kategori Baik : 70 – 84

Kategori Cukup : 60 – 69

Kategori Kurang : Kurang dari 60

### Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini berupa gelas plastik warna warni agar menarik minat anak. Guru menjelaskan tentang bagaimana cara permainan *game tower building* dan juga tentang aturan permainan. Guru menjelaskan kepada anak-anak bahwa anak-anak harus berlomba menyusun gelas menjadi sebuah menara yang tinggi secara bergantian. setiap satu anak menyusun satu gelas pada tiap kelompoknya. Disana anak-anak sudah diberikan alas untuk menyusun gelas menjadi sebuah menara satu persatu. Anak pertama menyusun gelas pertama, anak kedua menyusun gelas kedua begitu seterusnya sampai gelas tersebut tersusun menjadi sebuah menara yang tinggi. Guru memberikan aba-aba dan *game tower building cup* dimulai. Semua sangat bersemangat berlari dan berlomba untuk menyusun gelas plastik tersebut menjadi sebuah menara yang tinggi.



Gambar anak bermain *tower building cup*



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini disajikan mulai dari pra siklus, siklus satu dan siklus dua dengan tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan, hasil observasi dan evaluasi. Seperti yang akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

#### a) Hasil Penelitian pada Pra Siklus

**Tabel 5.** Hasil Persentase Pra Siklus

No	Nama Anak	Kemampuan Yang Dicapai			
		BB	MB	BSH	BSB
1	R1		√		
2	R2		√		
3	R3			√	
4	R4		√		
5	R5			√	
6	R6				√
7	R7				√
8	R8	√			
9	R9	√			
10	R10	√			
11	R11		√		
12	R12	√			
13	R13	√			
	<b>Jumlah</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
	<b>Prosentase</b>	<b>38,46</b> <b>%</b>	<b>30,76</b> <b>%</b>	<b>15,39</b> <b>%</b>	<b>15,39</b> <b>%</b>

Dari observasi sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa dari 13 anak diketahui ada 2 anak yang berkembang sangat baik melakukan kegiatan motorik kasar dengan nilai prosentase 15,39%, sedangkan anak yang berkembang sesuai harapan dengan nilai prosentase 15,39% atau 2 anak, anak yang mulai berkembang dengan nilai prosentase 30,76% atau 4 anak dan anak yang belum berkembang atau belum bisa melakukan gerakan motorik kasar adalah 5 anak dengan prosentase 38,46%.

Berdasarkan dari data uraian diatas dapat diketahui bahwa prosentase anak yang dapat melakukan kegiatan motorik kasar masih rendah. Anak-anak masih kesulitan dalam melakukannya, sehingga belum dapat digolongkan dalam kriteria berkembang sesuai harapan. Kondisi tersebut yang dapat menjadi landasan peneliti dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui *game tower building cup*.

#### b) Hasil Penelitian pada Siklus 1

##### 1. Tahap Perencanaan Tindakan pada Siklus 1

Didasarkan pada hasil observasi dan refleksi pada pra siklus. Diketahui bahwa kendala yang terjadi pada pra siklus adalah masalah kurangnya pemahaman tentang kegiatan yang menggunakan fisik motorik bahkan banyak anak didik yang belum sempurna menggunakan

otot-otot tangan dan kakinya. Dengan demikian pada siklus I ini guru diharapkan memperbaiki kualitas dan kuantitas dalam memotivasi anak didik.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru sedangkan teman sejawat sebagai observer. Adapun pembelajaran dilaksanakan dengan prosedur berikut :

- 1) Menggali pengetahuan awal anak didik
- 2) Anak didik diberikan motivasi awal sebelum pembelajaran dimulai.
- 3) Guru mengawali dengan memberikan penjelasan tentang *game tower building cup* .
- 4) Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan tema di sekolah Alam Semesta “Teman-teman pernah melihat matahari?” sebagian anak didik menjawab, “Pernah Bu!” Kemudian Guru bertanya lagi “matahari muncul pagi hari atau malam hari ya?” serempak anak-anak menjawab “Pagi hari Bu!” Kemudian guru mengajak anak didik untuk keluar kelas dan menunjukkan matahari kepada anak-anak.
- 5) Guru menjelaskan tentang tata cara dan urutan untuk melaksanakan *game tower building cup* di siklus I ini, sedikit berbeda pada pra siklus. Karena anak didik yang belum bisa menyelesaikan permainan tower building cup, maka harus berjalan jinjit mundur ke belakang dengan membawa gelas. Sehingga permainan lebih menarik.
- 6) Guru menyiapkan anak didik untuk berbaris sesuai urutan dan membagi menjadi 3 kloter, tiap satu kali permainan dapat diikuti 4-5 anak.
- 7) Guru meminta anak didik untuk memeragakan apa yang sudah dijelaskan tentang *game tower building cup* .
- 8) Guru akan memulai untuk menghitung, saat hitungan anak-anak dapat memulai bermain dengan berlari membawa gelas satu persatu kemudian disusun menjadi sebuah menara.
- 9) Anak didik melaksanakan *game tower building cup* dan bagi yang mengalami kesulitan, guru akan membantu dan memberikan motivasi kepada anak-anak didik.

## 3. Hasil Observasi dan Evaluasi

Tahapan ini dapat dilihat bagaimana guru sudah mulai melaksanakan pembelajaran dengan metode percakapan dan unjuk kerja, yang dapat dilihat anak didik diajak untuk mendengarkan penjelasan tentang *game tower building cup* dan mengajak anak untuk bermain *game tower building cup* .

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, pengamat melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan anak didik, yang diamati antara lain :

- 1) Persiapan sarana dan prasarana yang akan digunakan selama proses perbaikan pembelajaran.
- 2) Penguasaan materi oleh guru untuk proses perbaikan.
- 3) Penggunaan dan pemanfaatan alat peraga oleh guru.
- 4) Bahasa yang digunakan guru untuk menjelaskan dalam proses kegiatan berlangsung.
- 5) Apakah guru memberikan kesempatan anak didik untuk bertanya.
- 6) Ada berapa anak didik yang belum menyelesaikan permainan tradisional bekelan.
- 7) Apakah guru membantu anak didik yang belum bisa menyelesaikan *game tower building cup*

**Tabel 6.** Hasil Persentase Siklus I

No	Nama Anak	Kemampuan Yang Dicapai			
		BB	MB	BSH	BSB
1	R1			√	
2	R2			√	
3	R3			√	
4	R4				√
5	R5				√
6	R6				√
7	R7				√
8	R8	√			
9	R9		√		
10	R10	√			
11	R11			√	
12	R12		√		
13	R13		√		
	Jumlah	2	3	4	4
	Prosentase	15,39 %	23,07 %	30,77 %	30,77 %

Dari tabel diatas anak didik yang sudah mulai faham tentang *game tower building cup* dan berkembang sangat baik sebanyak 4 anak didik (30,77%), yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak didik (30,77%), dan yang sudah mulai berkembang ada 3 anak (23,07%), sedangkan yang belum berkembang terdapat 2 anak (15,39%).

#### 1. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I, dari 13 anak didik yang mengikuti pembelajaran didapatkan hasil sebagai berikut:

- 1) Aspek mendengarkan penjelasan guru tentang *game tower building cup* belum mendapatkan nilai yang diharapkan karena masih masih dibawah nilai 70 atau keseluruhan anak-anak sudah mulai memperhatikan saat guru menjelaskan.
- 2) Aspek kemampuan anak untuk dapat berlari dan menyusun gelas menjadi sebuah menara mendapat nilai 70 atau keseluruhan anak didik sudah mulai memahami cara bermain *tower building cup*.
- 3) Aspek melaksanakan permainan dengan aturan yang sudah dibuat mendapat nilai kurang dari 70 atau keseluruhan anak didik belum berhasil dengan baik.
- 4) Aspek menyebutkan warna gelas yang digunakan untuk bermain *game tower building cup* mendapat nilai 70 atau keseluruhan anak sudah mulai bisa membedakan warna.
- 5) Aspek kemampuan menghitung jumlah gelas yang digunakan untuk disusun menjadi sebuah menara mendapat nilai 70 atau keseluruhan anak sudah bisa berhitung.

#### c) Hasil Penelitian pada Siklus 2

##### 1. Tahap Perencanaan Tindakan pada Siklus 2

Dalam perbaikan pembelajaran bidang pengembangan motorik kasar yaitu permainan *game tower building cup*. Akhirnya penulis melakukan perbaikan sebagai berikut :

- 1) Penyusunan RKH
- 2) Menggali pengetahuan awal anak didik
- 3) Anak didik diberikan motivasi awal sebelum pembelajaran dimulai
- 4) Penyusunan skenario permainan *game tower building cup*
- 5) Memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah cara bermain *game tower building cup*
- 6) Anak didik diminta untuk mempraktekan permainan *game tower building cup*
- 7) Anak didik diberi tes akhir siklus I
- 8) Menyiapkan instrumen observasi.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Adapun pembelajaran dilaksanakan dengan prosedur berikut :

- 1) Menggali pengetahuan awal anak didik
- 2) Anak didik diberikan motivasi awal sebelum pembelajaran dimulai.
- 3) Guru mengawali dengan memberikan penjelasan tentang manfaat adanya matahari.
- 4) Guru menjelaskan tentang tata cara dan urutan permainan *game tower building cup* di siklus II ini, yang sedikit berbeda pada pra siklus dan siklus I. Selain anak didik yang belum bisa menyelesaikan *game tower building cup* harus berjalan jinjit mundur ke belakang dengan membawa gelas yang diletakan di telapak tangan, di siklus II ini anak didik yang aktif atau dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik akan mendapat *reward* atau penghargaan berupa pin berbentuk bintang. Sehingga permainan lebih menarik dan anak didik lebih semangat melaksanakan permainan *game tower building cup*.
- 5) Guru menyiapkan anak didik untuk berbaris sesuai urutan dan membagi menjadi 3 kloter, tiap satu kali permainan dapat diikuti 4-5 anak
- 6) Guru meminta anak didik untuk memeragakan apa yang sudah dijelaskan tentang *game tower building cup* .
- 7) Guru akan memulai untuk menghitung, saat hitungan anak anak dapat memulai bermain dengan berlari membawa gelas satu persatu kemudian disusun menjadi sebuah menara.
- 8) Anak didik melaksanakan *game tower building cup* dan bagi yang mengalami kesulitan, guru akan membantu dan memberikan motivasi kepada anak-anak didik

## 3. Hasil Observasi dan Evaluasi

Tahapan ini dapat dilihat bagaimana guru sudah mulai melaksanakan pembelajaran dengan metode percakapan dan unjuk kerja, yang dapat dilihat anak didik diajak untuk mendengarkan penjelasan tentang apakah manfaat dari *game tower building cup* dan mengajak anak untuk bermain *game tower building cup* .

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, pengamat melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan anak didik, yang diamati antara lain :

- 1) Persiapan sarana dan prasarana yang akan digunakan selama proses perbaikan pembelajaran.
- 2) Penguasaan materi oleh guru untuk proses perbaikan.
- 3) Penggunaan dan pemanfaatan alat peraga oleh guru.
- 4) Bahasa yang digunakan guru untuk menjelaskan dalam proses kegiatan berlangsung.
- 5) Apakah guru memberikan kesempatan anak didik untuk bertanya.
- 6) Ada berapa anak didik yang belum menyelesaikan permainan tradisional bekelan.

- 7) Apakah guru membantu anak didik yang belum bisa menyelesaikan *game tower building cup*

**Tabel 7.** Hasil Persentase Siklus I

No	Nama Anak	Kemampuan Yang Dicapai			
		BB	MB	BSH	BSB
1	R1				√
2	R2				√
3	R3				√
4	R4				√
5	R5				√
6	R6				√
7	R7				√
8	R8	√			
9	R9			√	
10	R10			√	
11	R11				√
12	R12				√
13	R13				√
	Jumlah	1	0	2	10
	Prosentase	7,69 %	0 %	15,39%	76,92 %

Dari tabel diatas anak didik yang sudah mulai faham tentang *game tower building cup* dan berkembang sangat baik meningkat menjadi 10 anak dengan nilai persentase (76,92%), yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak didik (15,39%) dan yang sudah mulai berkembang ada 1 anak (7,69%), sedangkan yang belum berkembang terdapat 1 anak (7,69%).

#### Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I, dari 13 anak didik yang mengikuti pembelajaran didapatkan hasil sebagai berikut:

- 1) Aspek mendengarkan penjelasan guru tentang *game tower building cup* belum mendapatkan nilai yang diharapkan karena masih dibawah nilai 60 atau keseluruhan anak-anak yang belum bisa memperhatikan dengan baik saat guru menjelaskan..
- 2) Aspek kemampuan anak untuk dapat berlari dan menyusun gelas menjadi sebuah menara mendapat nilai 50 atau keseluruhan anak didik masih kurang memahami cara bermain *game tower building cup*
- 3) Aspek melaksanakan permainan dengan aturan yang sudah dibuat mendapat nilai kurang dari 70 atau keseluruhan anak didik belum berhasil dengan baik.
- 4) Aspek menyebutkan warna gelas yang digunakan untuk bermain *game tower building cup* mendapat nilai 70 atau keseluruhan anak sudah mulai bisa membedakan warna.
- 5) Aspek kemampuan menghitung jumlah gelas yang digunakan untuk disusun menjadi sebuah menara mendapat nilai 70 atau keseluruhan anak sudah bisa berhitung

#### Pembahasan

Pelaksanaan siklus I, keaktifan anak didik dan kemampuan guru dalam pelaksanaan *game tower building cup* sudah mengalami peningkatan yang cukup baik apabila dibandingkan

dengan pra siklus. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang diperoleh pada saat pembelajaran siklus I yang berlangsung. Karena belum mencapai target yang ditentukan maka peneliti mengadakan siklus II.

Dalam pelaksanaan siklus I anak didik sudah banyak mengerti tentang *game tower building cup*, pada siklus II anak didik akan lebih tertarik bahkan semua anak didik merasa senang dan gembira karena mendapatkan *reward* atau penghargaan dari guru, sehingga suasana menjadi sangat ramai dan menyenangkan.

Pada aspek kegiatan kemampuan guru dalam melakukan apresiasi dan pemberian motivasi, kemampuan guru dalam penguasaan materi, penyampaian materi secara runtut, melaksanakan pembelajaran dan melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi, kemampuan guru dalam mengkoordinir anak untuk melakukan kegiatan *game tower building cup* sudah sangat baik dengan prosentase hasil penilaian kegiatan guru mencapai rata-rata 85%.

Penggunaan *game tower building cup* ternyata memang mampu meningkatkan fisik motorik pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Qomarul Huda Gunungpati. Karena dalam *game tower building cup* anak-anak akan dapat menggerakkan otot-otot tangan dan kakinya sehingga fisik motorik kasar anak dapat berkembang. Lewat permainan ini, anak didik juga dapat bermain dan mendapatkan banyak manfaat.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa di dalam penggunaan *game tower building cup* dapat meningkatkan fisik motorik kasar anak di TK Qomarul Huda Gunungpati. Untuk mengetahui lebih jelas perubahan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 8.** Hasil Pengamatan Kegiatan Anak Didik Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Anak	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	R1	MB	BSH	BSB
2	R2	MB	BSH	BSB
3	R3	BSH	BSH	BSB
4	R4	MB	BSH	BSB
5	R5	BSH	BSB	BSB
6	R6	BSB	BSB	BSB
7	R7	BSB	BSB	BSB
8	R8	BB	BB	BB
9	R9	BB	MB	BSH
10	R10	BB	BB	MB
11	R11	MB	BSH	BSB
12	R12	BB	MB	BSB
13	R13	BB	MB	BSH

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa penggunaan *game tower building cup* dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Qomarul Huda Gunungpati Semarang, *game tower building cup* merupakan salah satu permainan yang sangat menyenangkan dan mudah untuk dipahami oleh anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game tower building cup* dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Qomarul Huda Gunungpati. Hal tersebut dapat ditandai dengan peningkatan hasil belajar anak pada pra siklus ada 2 anak yang berkembang sangat baik (15,39%), pada siklus I meningkat menjadi 4 anak yang berkembang sangat baik (30,77%), dan pada siklus II bertambah lagi menjadi 9 anak yang dapat berkembang sesuai harapan (69,23%). Melihat hasil akhir pada siklus II, maka kemampuan hasil belajar anak dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik telah tercapai sesuai target yang diharapkan

## DAFTAR RUJUKAN

- Alim, M. L. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Melambungkan dan Menangkap dengan Berbagai Media Anak Usia Dini di TK Al-Fajar Pekanbaru. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 83-93.
- Agusriani, Ade. 2015. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dan Kepercayaan diri melalui Bermain Gerak di Kelompok B TK Melati Sulawesi Selatan*. Jurnal Sulawesi Selatan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Asep Deni Gustiana. (2011). *Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik dan Kognitif AUD*.
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati, N. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Bungamputi*, 6(1).
- Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 4(2).
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25-34.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195-200.
- Magfiroh, L., Wulandari, R. T., & Maningtyas, R. T. (2019). Penerapan Permainan Lompat Ceria Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pkk 3 Gunungsari Pasuruan. *Jurnal PAUD: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1-10.
- Mahmud, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76-87.
- Mukhlisoh, M., & Suwarno, S. (2019). Implementasi Manajemen Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam*, 11(1), 56-75.
- Mustanirah, M., Huda, H., & Ridwan, R. (2021). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Outbond Pada Anak Usia Dini. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 64-70.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2), 177-181.
- Pardjono, dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60.

- Rocmah, L. I. (2012). Model Pembelajaran Outbound untuk Anak Usia Dini. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 173-188.
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 1(1), 114-130.
- Setiawati, N. A. (2021). Penerapan Metode Outbond Pada Sekolah Alam Untuk Menciptakan Pembentukan Leadership. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 3(2), 21-34.
- Utami, T. W. P., Nasirun, M., & Ardina, M. (2019). Studi Deskriptif Kemandirian Anak Kelompok B di PAUD Segugus Lavender. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 151-160.
- Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1).
- Yulsyofriend, Y., & Ismet, S. (2019). Stimulasi Motorik Halus Anak Melalui Metode Mind Mapping Bagi Guru-Guru Paud Di Kecamatan Aur Birugo Tigo Baleh Kota Bukittinggi. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 163-173.