

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK MELALUI PERMAINAN BERJALAN DIPAPAN
TITIAN PADA ANAK KELOMPOK B PAUD AL AFIIQ
BOYOLALI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :
Sindha Liwaul Hilmah
NIM : 1903106054

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sindha Liwaul Hilmah

Nim : 1903106054

Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN BERJALAN DIPAPAN TITIAN PADA ANAK KELOMPOK B PAUD AL AFIIQ BOYOLALI

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri,
kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 6 Mei 2025
Pembuat Pernyataan

Sindha Liwaul Hilmah
NIM : 1903106054



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Berjalan dipapan Titian Pada Anak Kelompok B PAUD Al-Afiiq Boyolali**

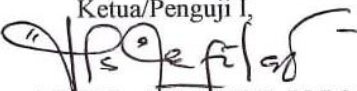
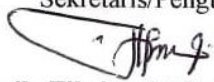
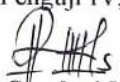
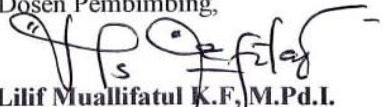
Penulis : Sindha Liwaul Hilmah

NIM : 1903106054

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

telah diujikan dalam sidang *Munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini.

Semarang, 4 Juni 2025

DEWAN PENGUJI	
Ketua/Penguji I,  Lilif Muallifatul K.F, M.Pd.I NIP. 198812152023212039	Sekretaris/Penguji II,  Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd. NIP. 198804152019032013
Penguji III,  Mustakimah, M.Pd. NIDN. 2002037903	Penguji IV,  Rista Sundari, M.Pd. NIP. 199303032019032016
Dosen Pembimbing,  Lilif Muallifatul K.F, M.Pd.I. NIP. 198812152023212039	

NOTA DINAS

Semarang, 6 Mei 2025

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN WALISONGO
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : **MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
PERMAINAN BERJALAN DIPAPAN
TITIAN PADA ANAK KELOMPOK B PAUD
ALAFIIQ BOYOLALI**

Nama : Sindha Liwaul Hilmah

NIM : 1903106054

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing



Lilif Muallifatul K)F, M.Pd.I,
NIP. 198812152023212039

ABSTRAK

Judul : **MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN BERJALAN DIPAPAN TITIAN PADA ANAK KELOMPOK B PAUD AL-AFIIQ BOYOLALI**

Penulis : Sindha Liwaul Hilmah

Nim : 1903106054

Kurangnya kemampuan motorik kasar anak saat bermain fisik seperti menaiki tangga. Anak cenderung takut dan menangis saat menaiki tangga. Kurangnya minat anak dalam bermain fisik lain seperti melompat, senam, dan lain sebagainya karena merasa kakinya saat melompat merasa lemas karena ketakutannya akan jatuh.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “ Apakah permainan berjalan diatas papan titian mampu meningkatkan motorik kasar anak dikelompok B PAUD Al-Afiiq Kismobudoyo, Boyolali “. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui papan titian di anak kelompok B PAUD Al-Afiiq Kismobudoyo, Boyolali.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas pada kelompok B Paud Al-Afiiq Kismobudoyo, Boyolali tahun ajaran 2023/2024. Subyek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 10 anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II, dengan masing-masing tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Teknik pengumpulan data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Metode analisis data merupakan analisis deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan kolaborator kepala sekolah PAUD Al-Afiiq yaitu Bu Silta Reslita BR Ginting, SP.

Hasil analisis yang diperoleh dari awal penelitian ada 2 (33%) anak dari 10 orang yang memiliki kriteria baik. Setelah dilakukan penelitian siklus 1 mendapatkan hasil peningkatan 5 anak (50%) dari 10 anak yang berkeriteria mulai berkembang. Karena masih belum berhasil, maka penelitian ini masih berlanjut pada penelitian siklus ke-2. Siklus kedua ini sudah mencapai target yang diinginkan dengan memberikan kenaikan sebesar 75% (7 anak) dari 10 anak yang berkembang sesuai harapan.

Kata Kunci : Motorik Kasar, Papan Titian, Anak Usia Dini

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor : 158/1987 dan Nomor : 0543b/U/1987. Penyimpanan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

Huruf arab	Nama	Huruf latin
ا	Alif	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B
ت	Ta	T
ث	S a	S
ج	Jim	J
ح	H{a	H{
خ	Kha	Kh
د	Dal	D
ذ	Z al	Z
ر	Ra	R
ز	Zai	Z

س	Sin	S
ش	Syin	Sy
ص	S{ad	S{

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya, dan telah memberikan kenikmatan kepada penulis berupa kenikmatan jasmani dan rohani. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Berjalan Dipapan Titian Pada Anak Kelompok B PAUD Al-Afiiq Boyolali* “. skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis didasari dengan segala keterbatasan berupa ilmu, pengalaman, materi dan mendapat banyak bimbingan serta saran-saran dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dan tersusun dengan baik.

Oleh karenanya, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
2. Ketua dan Sekretaris jurusan program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Dr. Sofa Muthohar, M.Ag dan Arsan Shanie, M.Pd.
3. Dosen wali studi Rista Sundari M.Pd yang selalu menyemangati dan memberikan arahan kepada penulis.
4. Dosen pembimbing Lilif Muallifatul Khorida Filasofa M.Pd.I, yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, arahan dan ilmunya dalam Menyusun skripsi sampai akhir.

5. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis selama kuliah di UIN Walisongo Semarang.
6. Kepala Sekolah dan segenap guru PAUD Al-Afiiq Boyolali (Silta R.BR.Ginting, S.P, Atik Siowati, S.TP, Anis Nur Anita S.Pd, dan Dinar Artya Praditya) yang telah bersedia membantu dalam proses pelaksanaan rangkaian penelitian, serta membantu menyediakan data yang dibutuhkan bagi peneliti.
7. Kedua Orang tua Penulis (bapak Moh. Najib dan ibu Sumiyati) yang sangat saya cintai dan sayangi dunia akhirat, terimakasih atas cinta, kasih sayang yang tulus, serta do'a yang tiada henti-hentinya dipanjatkan, dan tentunya tiada henti menasehati, mendukung dalam segala hal, memotivasi serta mendidik dengan penuh kesabaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kedua saudara penulis (Ashrofun Najib dan Muhammad Anas Mubarak) yang telah memberikan semangat dengan segala tingkah laku cerianya.
9. Muhammad Jeffar Effendi selaku tunangan penulis, yang selalu memberikan semangat , do'a, dan berbagai dukungan serta arahan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat saya yang selalu memotivasi dan menyemangati dalam setiap keadaan saat penyusunan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan baik moril maupun material demi terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang sebaik-baiknya, dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi, metodologi, dan analisisnya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun, sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin

Boyolali, 28 Desember 2024
Penulis,

Sindha Liwaul Hilmah
Nim. 1903106054

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
ABSTRAK	iv
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR SINGKATAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I :_PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II :_LANDASAN TEORI	7
A.Kajian Teori	7
1. Keterampilan Motorik.....	7
a) _Pengertian Motorik Kasar Anak	7
b) Perkembangan Gerak Motorik Kasar Anak ..	9

c) Koordinasi	14
d) Keseimbangan	15
2. Permainan Berjalan diatas Papan Titian.....	16
a) Pengertian Permainan	16
b) Papan Titian	20
c) Nilai yang Terdapat Dalam Permainan Papan Titian	21
B.Kajian yang Relevan.....	24
C.Kerangka Pikir	25
D.Hipotesis	26
BAB III : METODE PENELITIAN.....	27
A. Pendekatan Penelitian.....	27
B. Setting Penelitian.....	28
C. Subjek dan Kolaborator Penelitian.....	28
D. Prosedur Penelitian.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Instrumen Penelitian	34
G. Validitas Data dan Instrumen	36
H. Teknik Analisis Data.....	37
I. Indikator Keberhasilan.....	39
BAB IV : HASIL PENELITIAN	41
A. Deskripsi Latar Penelitian	41
B. Refleksi Awal.....	44
C.Analisis Pencarian Fakta.....	48
D. Deskripsi Penelitian Siklus.....	50
E. Pembahasan.....	64

BAB V : PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Implikasi Hasil Penelitian	68
C. Saran-Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	74
RIWAYAT HIDUP	86

DAFTAR TABEL

Tabel 01	Perkembangan gerak motorik kasar dan halus pada anak usia dini
Tabel 02	Contoh Lembar observasi kemampuan permainan papan titian
Tabel 03	Contoh Lembar observasi meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak melalui permainan papan titian
Tabel 04	Contoh Lembar catatan lapangan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui papan titian
Tabel 05	Contoh lembar perbandingan hasil prosentase pencapaian tiap anak
Tabel 06	Butir-butir amatan
Tabel 07	Data Guru
Tabel 08	Data jumlah siswa
Tabel 09	Hasil observasi kemampuan permainan papan titian prasiklus
Tabel 10	Hasil observasi kemampuan permainan papan titian siklus I
Tabel 11	Hasil persentase pencapaian keberhasilan anak siklus I
Tabel 12	Hasil kemampuan permainan papan titian siklus 2
Tabel 13	Hasil prosentase keberhasilan anak siklus 2
Tabel 14	Perbandingan pencapaian prosentase anak persiklus

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 01** Kerangka pemikiran
Gambar 02 Alur penelitian

DAFTAR GRAFIK

- Grafik 01** Hasil observasi kemampuan permainan papan titian pra siklus
- Grafik 02** Hasil observasi kemampuan permainan papan titian siklus 1
- Grafik 03** Hasil Observasi kemampuan permainan papan titian siklus 2
- Grafik 04** Hasil perbandingan Kemampuan permainan papan titian antar siklus

DAFTAR SINGKATAN

PAUD	: Pendidikan Anak Usia Dini
RPPH	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
RPPM	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan
BB	: Belum Berkembang
MB	: Mulai Berkembang
BSH	: Berkembang Sesuai Harapan
BSP	: Berkembang Sangat Pesat
S	: Sudah
B	: Belum
TV	: Televisi

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** : Surat Izin Riset
- Lampiran 2** : Modul (RPPM) PAUD Al-Afiiq
- Lampiran 3** : RPPH PAUD Al-Afiiq
- Lampiran 4** : Hasil Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini (0-8 tahun) merupakan anak yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Dikatakan banyak mengalami lompatan perkembangan, oleh karena itu usia dini dikatakan sebagai usia emas, yaitu masa sangat berharga dibandingkan dengan usia selanjutnya.

Anak taman kanak-kanak adalah masa usia dini dan merupakan individu yang terus memproses perkembangan dan pertumbuhannya dengan pesat. Sehingga masa usia dini merupakan masa yang menentukan dalam perjalanan selanjutnya.¹

Keterampilan anak merupakan penentu penting kemampuan anak untuk berpartisipasi dalam mengembangkan keterampilan anak. Anak-anak yang belum mencapai tingkat perkembangan psikomotoriknya mungkin mengalami kesulitan dalam menulis, membaca, membuat diagram, membedakan huruf, membentuk suku kata, berpikir abstrak dan logis, atau analisis tata bahasa. Pada masa kanak-kanak, anak perlu dibekali dengan berbagai pengalaman motorik agar otak dapat mempertahankan aktivitas tersebut dan kemudian menjadikannya lebih kompleks dan halus.²

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik kasar yang optimal asal mendapatkan stimulasi

¹ Ulfiani Rahman, Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini, Jurnal Lentera Pendidikan, Vol.12, No. 1, 2009, Hal. 46.

² Wanjala J, *Influence Of Curriculum Practices On Learners' Acquisition Of Psychomotor Skills In Public And Private Pre-Schools In UasinGishu County, Kenya*, International Journal of Innovative Research and Advanced Studies (IJIRAS) Volume 10 Issue 12, 2023, hal.5

tepat. Disetiap fase, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik kasarnya. Semakin banyak yang dilihat dan didengar anak semakin banyak yang ingin diketahuinya. Jika kurang mendapatkan rangsangan anak akan bosan, tetapi bukan berarti boleh memaksa anak.

Permainan berjalan diatas papan titian dilembaga pendidikan formal merupakan salah satu pembelajaran yang diberikan sejak usia dini. Permainan berjalan diatas papan titian merupakan salah satu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, sebab apabila permainan berjalan diatas papan titian sudah terlaksana dengan baik maka akan berpengaruh terhadap aktivitas kegiatan lain. Sehingga diperlukan pembelajaran yang maksimal. Biasanya anak tidak secara penuh memahami suatu permainan papan titian ini saat kali pertama bermain. Oleh karena itu, dalam pembelajaran papan titian ini, pendidik perlu menyadari keberadaan anak dalam tahapan belajar.

Pendidik anak usia dini memiliki peranan penting dalam pendidikan serta harus mengetahui bahwa diperlukan suatu periode waktu tertentu bagi anak untuk memahami cara kerja atau cara bermain permainan papan titian yang telah diajaran oleh guru. Biasanya anak kurang memahami atau masih takut untuk bermain permainan baru pada saat pertama kali diajarkan. Oleh karena itu dalam pembelajaran, guru perlu menyadari keberadaan anak dalam tahapan pembelajaran.

Dalam tahapan perkembangan ini anak telah berkembang namun belum secara penuh dapat mengembangkan kemampuannya dalam bermain permainan tradisional ini. Contoh anak menguasai permainan ini sehingga anak akan serius dalam memainkan permainan ini, tapi ada juga yang masih

takut untuk melakukannya maka anak ini butuh dorongan dari guru untuk dapat memaksimalkan dalam mengembangkan motorik kasarnya.

Pembelajaran dalam kelompok kecil yang selalu menyenangkan bagi setiap anak pada prinsipnya salah satu metode untuk meningkatkan minat anak untuk mencoba memainkan permainan tersebut. Diantara anak yang satu dengan anak yang lainnya saling berinteraksi dalam mempelajari pelajaran secara maksimal. Sedangkan pendidik memiliki tugas memandu dan membangkitkan minat belajar sampai anak betul-betul berminat untuk mencoba memainkan permainan papan titian.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang baik, pendidik harus memperhatikan karakteristik anak terlebih dahulu dan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga yang sesuai dengan materi bahan ajar sehingga tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan pengamatan kurangnya perkembangan motorik kasar anak paud al-afiiq dapat dilihat dari kurangnya kemampuan anak dalam menaiki tangga saat bermain. Beberapa anak masih takut menaiki tangga, bahkan diantaranya terdapat anak yang hanya berani menaiki 2 tangga saja, beberapa anak mampu menaiki tangga sampai keatas namun takut pada ketinggian dan tidak dapat turun sehingga meminta pertolongan guru dengan menangis. Kurangnya atensi pada anak paud al-afiiq juga mempengaruhi kegiatan belajar pada anak. Kurangnya atensi ini disebabkan oleh beberapa faktor yang diketahui dari orang tua yang mengatakan bahwa mayoritas dari anak yang atensinya kurang tersebut dikarenakan kurangnya latihan fisik pada anak, serta adanya satu perkembangan yang terlewat yang artinya

ada satu perkembangan yang anak tidak alami contoh : anak tersebut saat bayi tidak merangkak sama sekali tapi hanya ngesot dan kurang dari satu tahun anak sudah bisa berjalan dengan baik, sehingga beberapa anak mengalami keterlambatan berbicara atau mengalami kesulitan mengucapkan satu atau dua suku kata yang mereka ketahui.

Kegiatan perkembangan motorik kasar anak khususnya berjalan diatas papan titian di kelompok B PAUD AL-AFIIQ Boyolali ditemukan hal ini dipengaruhi dengan kemampuan anak yang berbeda-beda dan latar belakang orang tua yang tidak sama. Pendidik yang setiap hari berhadapan dengan anak secara maksimal berupaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan kemampuannya supaya permainan papan titian dapat dilaksanakan oleh seluruh anak. Dari 10 anak didik dalam memainkan papan titian hanya 5 anak saja yang menguasai berjalan diatas papan titian ini.

Berdasarkan uraian diatas mengenai perkembangan motorik anak, penulis ingin memfokuskan kemampuan motorik kasar anak usia dini 4-5 tahun. Pada usia 4-5 tahun merupakan masa peka bagi perkembangan kepribadian anak dan selama masa ini beberapa kepribadian anak mulai terbentuk. Selain kepribadian yang berkembang pada anak usia dini, kemampuan motorik kasar anak juga berkembang pesat jika dilatih setiap hari dengan permainan.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang masalah diatas perlu diadakan penelitian tindakan kelas dikelompok bermain dengan judul “ Meningkatkan kemampuan motorik kasar Kelompok B melalui permainan tradisional berjalan diatas papan titian di

PAUD AL-AFIIQ, Kismobudoyo, Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024”.

Harapannya dengan penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain sehingga anak melakukannya dengan senang hati tanpa paksaan. Dengan begitu anak membentuk pengetahuan sendiri serta melawan rasa takutnya lewat permainan. Sehingga kedepannya kekomampuan motorik anak serta kecerdasan anak terbentuk secara baik yang berkualitas sekaligus mampu memenuhi kebutuhan zaman.

2. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “ Apakah permainan berjalan diatas papan titian mampu meningkatkan motorik kasar anak di kelompok B PAUD AL-AFIIQ Kismobudoyo, Boyolali?”.

3. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum
 - a Secara umum menerapkan inovasi pembelajaran penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak
 - b Meningkatkan atensi atau fokus anak saat pembelajaran
 - c Meningkatkan keseimbangan pada anak saat bermain
2. Tujuan Khusus
 - a Mendeskripsikan peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok Bermain PAUD AL-AFIIQ Kismobudoyo, Boyolali.
 - b meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan berjalan diatas papan titian di PAUD AL-AFIIQ Kismobudoyo, Boyolali.

- c. Meningkatkan fokus serta keseimbangan pada anak usia dini dikelompok bermain Paud Al-Afiiq.

4. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengharapkan bahwa penelitian ini memiliki beberapa keuntungan baik dalam teori maupun praktek :

1. Manfaat Teoritis

- a. Temuan penelitian ini akan memperkaya teori meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
- b. Hasil penelitian dapat menjadi masukan yang berguna dalam pengajaran khusus dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional berjalan diatas papan titian.

2. Manfaat Praktis

- a. Pembaca akan mendapatkan pengetahuan tentang pengajaran menggunakan permainan tradisional berjalan diatas papan titian.
- b. Penelitian ini membantu mempermudah dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan berjalan diatas papan titian.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat lebih meningkatkan perkembangan motorik anak.
- d. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi institusi { sekolah } untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kualitas dalam pembelajaran yang lebih baik, serta inovasi untuk mencari permainan-permainan yang unik dan baru, agar kegiatan pembelajaran tidak membosankan, sebagai pendukung dalam proses kegiatan pembelajaran, serta efektif untuk meningkatkan anak untuk berkembang lebih baik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Motorik

a) Pengertian Motorik Kasar Anak

Motorik yaitu suatu kemampuan gerak tubuh atau perilaku gerakan yang dilakukan oleh anggota tubuh. Dalam aktivitas motorik kasar menggunakan otot-otot besar dan merupakan koordinasi gerakan tubuh pada anak, seperti merangkak, berlari, berjinjit, melompat bergantung, melempar dan menangkap, dan menjaga keseimbangan. Motorik kasar hanya mengandalkan kekuatan untuk mengordinasi gerakan.

Perkembangan motorik adalah perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otak. Otak berfungsi sebagai bagian dari susunan syaraf yang mengatur dan mengontrol semua aktivitas fisik dan mental seseorang.

Anak usia dini perkembangan fisik motoriknya ada yang cepat, sedang, dan bahkan ada yang lambat. Pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilan gerak anak. Perkembangan anak sesuai tahap dan tugas perkembangannya. Anak usia 3 tahun yang bentuk tuuhnya sesuai dengan tahap perkembangan anak, maka anak akan melakukan

hal-hal yang lazim dilakukan oleh anak-anak seusianya.³

Motorik kasar anak akan berkembang sesuai dengan usianya. Jika anak telah matang maka dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah waktunya untuk dilakukan. Misal, anak usia 6 bulan belum siap duduk sendiri, maka orang dewasa tidak perlu memaksa anak duduk dikursi.⁴

Kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar yang luas untuk menemukan, aktivitas sensori motor yang eliput penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik.

Usia terbaik untuk melakukan stimulasi pada anak adalah sedini mungkin. Dengan berkembangnya otot-otot besar, terjadi juga perkembangan kekuatan yang cukup pesat, baik pada anak laki-laki maupun pad anak perempuan. Antara usia 3 sampai 6 tahun terjadi peningkatan kekuatan sampai mencapai lebih kurang 65%. Pertumbuhan kaki dan tangan secara porposional lebih cepat dibandingkan pertumbuhan bagian tubuh yang lain.

Pengembangan motorik kasar, yaitu gerakan yang dilakukan dengan menggunakan oto besar, yang meliputi :⁵

³ Yulis Setyo Wati, Implementasi Merdeka Belajar Di PAUD, (Yogyakarta;Gava Media, 2021), Hlm. 65

⁴ Mursid, Belajar dan Pembelajaran PAUD, (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2018), Hlm. 12

⁵ Yulis Setyo Wati, Implementasi Merdeka Belajar Di PAUD, (Yogyakarta;Gava Media, 2021), Hlm. 67

- a. Berjalan dengan berbagai variasi
- b. Naik turun tangga tanpa berpegangan
- c. Memanjat dan bergelantungan
- d. Menaiki, menuruni, dan berjalan dipapan titian
- e. Berlari, senam dan melompat
- f. Menendang, menangkap dan melempar bola

b) Perkembangan Gerak Motorik Kasar Anak

Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan yang progresif dan berkesinambungan dalam setiap individu dari mulai lahir sampai mati. Perubahan-perubahan yang dialami setiap individu menuju tingkat kematangan berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik baik menyangkut fisik maupun psikis. Perkembangan motorik kasar anak usia 3 tahun anak dapat melakukan gerakan sederhana seperti melompat, berlari, sedangkan diusia 4 tahun anak tetap melakukan gerakan yang sama namun mulai ambil resiko seperti menaiki tangga dan turun tangga, berjalan diatas titian serta dapat memperhatikan setiap langkahnya.⁶

Perkembangan tubuh pada anak usia dini melalui kegiatan koordinasi antara susunan syaraf dengan otot. Salah satu aspek penting pada perkembangan motorik kasar adalah menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar

⁶ Nurkamelia, Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta, Jurnal Edukasi Anak islam, Vol. 2, No. 2, 2019, Hal. 114

anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak sebagai awal dari kecerdasan dan emosi sosial anak. Motorik kasar yang tidak optimal bisa menyebabkan menurunnya kreatifitas anak dalam beradaptasi. Keterampilan motorik disebut keterampilan bantu diri. Gangguan sensorik motorik menyebabkan anak tidak mampu mengenali lingkungannya dan dapat mempersulit anak diterima oleh lingkungannya.⁷

Kemampuan gerak dasar merupakan awal untuk meningkatkan gerak anak. Gerak dasar penting diajarkan sejak usia dini, apabila gerak dasar kurang diajarkan apada anak maka anak akan menghadapi hambatan-hambatan saat melakukan gerakan yang lebih sulit. Gerak dasar merupakan salah satu indikator untuk mengoptimalkan perkembangan motorik anak.⁸

Kemampuan yang diharapkan dapat dicapai anak usia 3-6 tahun pada aspek pengembangan fisik yaitu mampu mengelola keterampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan kasar dan halus serta menerima rangsangan sensorik (panca indra).

Kemampuan gerak pada anak dapat dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu : (1) faktor pertumbuhan dan kematangan dan (2) faktor belajar dan latihan. Pada faktor pertama

⁷ Aries Chandra Ananditha, Faktor-Faktor yang Berhubungan Dengan Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Toddler, Jurnal Keperawatan Muhammadiyah, Vol. 2, No. 1, 2017, Hal. 110-111.

⁸ Irsakinah dan Yaswinda, Gambaran Keterampilan Gerak Dasar Anak di Taman Kanak-Kanak Sani Ashilla II Kota Padang, Jurnal Ilmiah Potensia, Vol.6, No. 2, 2021, Hal. 100-101.

kemampuan yang terjadi hanya dapat meningkatkan keterampilan sampai batas minimal misal, anak semakin tinggi dan besar. Pada faktor kedua berbeda dengan faktor pertama, pada faktor ini kemampuan anak yang terjadi lebih melekat, proses belajar dan latihan akan mengubah anak menjadi anak dengan kemampuan baru, contoh anak dari bayi belajar merangkak, berjalan, berlari, memegang benda, memanjat dan sebagainya.

Perkembangan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini. Perkembangan motorik kasar pada anak perlu adanya bantuan dari para pendidik dilembaga pendidikan usia dini, yaitu dari sisi apa yang harus dibantu, bagaimana cara pendidik membantu dengan tepat, bagaimana jenis latihan yang aman bagi anak sesuai dengan tahapan usia dini serta bagaimana kegiatan fisik motorik kasar yang tidak membosankan bagi anak.

Dalam melakukan gerakan fisik untuk anak terkait dengan rasa percaya diri dan pembentukan konsep diri. Maka, perkembangan fisik motorik kasar sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain untuk anak usia dini. Ketidak ampuan anak melakukan gerakan fisik akan membuat anak kurang percaya diri, bahkan akan menimbulkan konsep diri negatif dalam kegiatan fisik. Padahal jika anak dibantu oleh pendidik, besar peluang untuk mengatai ketidak mampuan anak dalam melakukan

aktivitas fisik serta dapat merangsang kepercayaan diri pada anak.⁹

Melalui stimulasi yang diberikan kepada anak secara bertahap, diharapkan anak mampu untuk mencapai perkembangan fisik-motorik secara sempurna, maka ketercapaian dalam fisik motorik dalam gerak akan meningkatkan tingkat kejeniusannya. Indikator pencapaian tahap perkembangan fisik motorik anak pada usia dini, sebagai berikut :¹⁰

Tabel 01
Perkembangan gerak motorik kasar dan halus
Pada anak usia dini menurut Suyadi rentang usia 3-6
Tahun

No	Usia	Motorik Kasar	Motorik Halus
1.	3-3,5 Tahun	• Mampu mengendarai sepeda roda tiga. • Mampu menyetir sepeda dengan mengordinasikan tangan, ayunan kaki dan penglihatan	• Mampu menggunting kertas. • Mampu menempel kertas • Mampu membantu pekerjaan orang dewasa
2.	3,5-4	• Melakukan gerak	• Makan

⁹ Mursid, Belajar dan Pembelajaran PAUD, (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2018), Hlm. 122

¹⁰ Nurkamelia, Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta, Jurnal Edukasi Anak islam, Vol. 2, No. 2, 2019, Hal. 125

	Tahun	jungkir balik • Menendang bola, menangkap, dan melempar dengan lihai.	sendiri • Memakai baju sendiri • Memakai sepatu sendiri
3.	4-4,5 Tahun	• Berjalan dengan satu kaki • Melintas diatas titian kecil	• Menulis huruf abjad • Melipat kertas menjadi bentuk tertentu, misal kapal-kapalan
4.	4,5–6 Tahun	• Berjalan zig-zag • Melompat setinggi (minimal 20 cm) • Melakukan gerak koprol depan dan belakang • Mengombinasikan berjalan, jongkok, berlari dan melompat.	• Mewarnai gambar • Merangkai puzzle 4-5 potongan • Membuka dan menutup botol minuman dan tempat makan sendiri • Mandi sendiri

c) Koordinasi

Pentingnya kemampuan motorik kasar untuk melatih mengendalikan dan mengoordinasikan gerakan yang merupakan hal mendasar untuk dapat bereksplorasi dan belajar. Manfaat aktivitas fisik yang terstruktur dan bermain juga dapat mendorong anak untuk aktif serta meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yang akan berdampak positif pada kegiatan sehari-hari anak dengan meningkatkan kekuatan dan koordinasi gerak.¹¹

Dunia anak usia dini adalah bermain. Melalui bermain anak usia dini memperoleh informasi belajar hal-hal baru serta melatih keterampilan yang sudah ada apada dirinya. Melalui bermain juga anak dapat mengeksplorasi serta merekayasa berbagai hal yang dapat dilakukan untuk mentranformasi sesuatu dengan imajinasinya.

Bermain papan titian bukan hanya mengembangkan kemampuan motorik kasarnya saja namun juga dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan lainnya, seperti :

- 1) Permainan papan titian ini dapat mengkoordinasikan gerakan motorik kasar dan motorik halus, jadi tidak hanya menitik beratkan pada motorik kasarnya saja.
- 2) Berkoordinasi dengan perkembangan kognitifnya, anak akan berfikir bagaimana agar tidak jatuh saat meniti titian.

¹¹ Siti Nur Nabilah dan Wiwik Widajati, Pengaruh Metode Bermain Papan Titian Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Disabilitas Autis di SLB Tunas Kasih Surabaya, Jurnal Pendidikan Khusus . Vol. 19, No.4, 2024.

- 3) Bermain titian ini juga mengasah atau mengembangkan rasa kepekaan, kepedulian anak untuk menunjang moral dan nilai-nilai yang universal. Misalnya diharapkan terjadi penumbuhan sikap antri, sabar menunggu giliran dan mau menerima keputusan yang telah ditetapkan pendidik.¹²

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini dapat terjadi secara optimal, karena perkembangan ini dapat mempengaruhi perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan motorik kasar pada anak usia dini secara langsung mempengaruhi keterampilannya dalam bergerak, contohnya anak usia empat tahun yang mengalami hambatan dalam perkembangan maupun pertumbuhannya akan mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan yang dilakukan oleh teman-temannya seperti naik turun tangga, anak yang terhambat perkembangannya akan merasakan ketakutan saat naik tangga, serta ada juga yang mengalami keterlambatan dalam berbicara.

d) Keseimbangan

Keseimbangan adalah Gerakan mempertahankan tubuh saat berada pada berbagai posisi. Aspek perkembangan fisik motorik merupakan dasar untuk perkembangan aspek-aspek yang lain. Hal-hal yang mempengaruhi keseimbangan yaitu diantaranya :

¹² Zulfah, *Melalui Bermain Papan Titian Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A TK AL-FITROH*, 2012, Surabaya : UNESA

1. *Center Of Gravity (COG)*, kemampuan untuk mempertahankan keseimbangan dengan menyangga dari gaya gravitasi dari berbagai posisi.
 2. *Line of Gravity (LOG)*, garis khayal yang vertical melalui pusat gravitasi dengan pusat bumi.
 3. Bidang Tumpu (*Base of Support – BOS*), dasar tempat bertumpu atau berpijak.
- Dari ketiga factor diatas merupakan penentu stabilitas kesimbangan tubuh.¹³

2. Permainan Berjalan diatas Papan Titian

a) Pengertian Permainan

Bermain adalah kebutuhan setiap individu baik dewasa maupun anak-anak, terlebih anak-anak, bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting bagi perkembangan individu anak usia dini.

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Bermain bagi anak usia dini merupakan kebutuhan, sama seperti kebutuhan yang lain, seperti kebutuhan akan makan dan minum, kesehatan, kasih sayang, pakaian, keamanan, kenyamanan dan lain-lain, sehingga ada yang menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, anak belajar melalui bermain dan

¹³ Ruqoyyah Fitri dan Meidita Lissofi Imansari, Permainan Karpas Engkle : Aktifitas Motorik Untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.5, NO. 2, 2021.

bermain sambil belajar. Konsep bermain sambil belajar bahwa kegiatan bermain atau permainan adalah kebutuhan yang sangat vital bagi anak. Anak secara sadar atau tidak akan belajar banyak hal ayang pada akhirnya dapat tercapai apa yang pernah diajarkannya.¹⁴

Pandangan orang Denmark, bermain sangat penting bagi kehidupan kanak-kanak sehingga banyak sekolah di Denmark mempunyai program meningkatkan belajar melalui olahraga, permainan dan latihan untuk semua anak. Karena pada dasarnya anak-anak ingin bermain satu sama lain, situasi ini membuat mereka harus mau bergaul dengan sesama tanpa membedakan kemampuan vital untuk kebahagiaan pada kehidupan berikutnya.

Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya.

Menurut Mentosori permainan sebagai kebutuhan bathiniah setiap anak, karena bermain mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan, dan meningkatkan perkembangan anak. Konsep bermain inilah yang kemudian disebut dengan belajar sambil bermain.¹⁵

¹⁴ Mursid, Belajar dan Pembelajaran PAUD, (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2018), Hal. 37

¹⁵ Suyadi, Maulidya Ulfah, Konsep Dasar PAUD, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2017), Hal. 34

Ilmuwan menemukan bahwa kurangnya bermain jelas menjadi sumber masalah karena pada saat diperbolehkannya bermain meski hanya satu jam sehari, maka pertumbuhan dalam individu akan tumbuh lebih normal dan ketika dewasa bisa menghadapi keadaan dengan lebih baik. Ilmuwan juga menemukan bahwa adanya hubungan positif secara langsung antara level kesenangan bermain dan kemampuan mereka dalam mengatasi masalah. Semakin banyak anak bermain maka anak menjadi lebih baik dalam mempelajari keterampilan sosial dan terlibat dalam konteks sosial. Bermain mempunyai dampak langsung pada semua kemampuan beradaptasi dalam kehidupan.

Tipe permainan yang menyenangkan dan imajinatif, dengan usia anak yang beraneka ragam, mendorong anak untuk menguji diri mereka sendiri dengan cara yang berbeda, yang tidak mereka lakukan terhadap orang tua atau guru.¹⁶

Tips untuk bermain : ¹⁷

1. Ciptakan Lingkungan yang bisa memperkaya Lingkungan yang kaya akan sensori digabungkan dengan bermain akan memfasilitasi perkembangan kortikal diotak. Menyiapkan berbagai material disekitar yang bisa menstimulasi semua indra serta meningkatkan perkembangan otak selama bermain.

¹⁶ Jessica Joelle Alexander, *The Danish Way Of Parenting*, (Yogyakarta; PT Bentang Pustaka, 2020), Hal. 18

¹⁷ Jessica Joelle Alexander, *The Danish Way Of Parenting*, (Yogyakarta; PT Bentang Pustaka, 2020), Hal. 25

2. Gunakan Seni

Otak anak-anak berkembang ketika mereka menggunakan seni. Oleh karena itu, jangan tunjukkan bagaimana melakukannya. Sediakan saja bahan-bahan untuk karya seni dan biarkan mereka berkreasi secara spontan.

3. Buatlah rintangan

Membangun rintangan dengan bangku kecil dan matras atau dengan alat lain. Biarkan anak bermain dan memanjat, menjelajah ataupun berkreasi.

4. Bebaskan

Biarkan anak melakukan sesuatu dengan cara mereka sendiri.

Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan motoriknya. Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Anak terlahir dengan kemampuan refleks dan pada akhirnya mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi. Dalam sebuah permainan anak-anak memanfaatkan waktunya untuk berkonsentrasi, berimajinasi, berinovasi, berekspresi dan bereksplorasi. Permainan dapat membantu anak-anak untuk belajar. Permainan lebih maksimal jika menggunakan alat, karena dengan alat akan mempermudah anak dalam menerima pesan.¹⁸

¹⁸ Yulis Setyo Wati, Implementasi Merdeka Belajar Di PAUD, (Yogyakarta;Gava Media, 2021), Hal. 41

b) Papan Titian

Papan titian adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari papan kayu, dengan minimal panjang papan 2 meter, lebar papan 20cm, serta tebal papan 3cm. Selain menggunakan papan kayu, papan titian juga dapat diganti dengan bangku panjang atau menggunakan besi. Biasanya penggunaan papan titian ini tingginya disesuaikan dengan tahapan usia anak usia dini, jika anak direntang usia 2-3 tahun tinggi papan titian biasanya mencapai 5cm, lalu jika anak berada direntang usia 4-5 tahun tinggi papan titian 10cm. Dan anak usia dini diusia 6 keatas tinggi papan titian kurang lebih mencapai 15cm.¹⁹

Papan titian merupakan permainan yang terbuat dari kayu ringan dan kuat, maka dapat dipindah-pindah disekitar area sekolah. Papan titian ini untuk melatih keseimbangan dan keberanian anak usia dini. Karena rendahnya keseimbangan anak usia dini dalam pengembangan fisik motorik anak dalam berjalan pada suatu papan titian, anak menjadi ragu dalam bermain, berlari, melompat, memanjat, bergelantungan bahkan bersosialisasi dengan teman bermainnya. Kegiatan permainan berjalan diatas papan titian ini dapat melatih keseimbangan anak serta dapat menumbuhkan

¹⁹ Nurul Mukhlisa dan Selia Dwi Kurnia, Penerapan Permainan Papan Titian Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini, Jurnal Educhild, Vol. 2, No.1, 2020, Hal. 73.

rasa percaya diri dan keberanian pada anak usia dini.²⁰

Permainan papan titian merupakan salah satu permainan untuk membantu perkembangan motorik kasar anak. Papan titian merupakan permainan berbentuk jembatan kecil yang terbuat dari kayu atau besi untuk melatih ketangkasan anak dengan berjalan meniti papan panjang dan dengan ketinggian kurang lebih 10-12cm dan panjang sekitar 1,5-2m. Dengan ini dapat membantu anak untuk meningkatkan motorik kasar anak.²¹

c) Nilai yang Terdapat Dalam Permainan Papan Titian

Perkembangan kemampuan motorik kasar dasar juga perlu diperhatikan oleh guru, untuk mencapai perkembangan motorik kasar yang belum optimal yang dapat dilihat dari kegiatan belajar mengajar anak-anak masih takut untuk berjalan diatas papan titian serta anak masih berpegangan dengan guru. Padahal diusia 3-5 tahun anak mengembangkan seluruh anggota tubuhnya. Kegiatan bermain bebas seperti berlari, berjalan, melompat, merangkak, mendorong, melempar meniti papan titian besar nilainya untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik

²⁰ Ghina Sausan, Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Papan Titian Bagi Anak Cerebral Palsy Kelas 1 di SLB Lubuk Kilangan Padang, Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, Vol. 4, No. 3, 2015, Hal. 113

²¹ Nur Izza Maulidya dan Ifa Aristia Sandra Ekayati, Pengaruh Papan Titian Terhadap Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini, Jurnal Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Vol. 9, No. 1, 2024, Hal. 1018.

anak. Melalui latihan gerak tubuh ini anak memperoleh keterampilan dan keseimbangan badan yang sangat diperlukan dalam kehidupan selanjtnya. Tujuan permainan papan titian :²²

1 Melatih kekuatan otot

Kekuatan otot kaki merupakan salah satu aspek kebugaran jasmani yang harus dilatih agar mendapatkan kebugaran jasmani yang maksimal. Otot kaki yang kuat membantu beraktivitas dengan baik. Latihan untuk melatih kekuatan otot dapat dilakukan dengan berjalan cepat, berlari, naik turun tangga, dan squat jump.

2 Melatih keseimbangan tubuh

Kemampuan seseorang dalam memelihara posisi tubuh dalam keadaan statis (tidak bergerak) atau keseimbangan dalam bergerak. Latihan keseimbangan dapat dilakukan dengan memperkecil bidang tumpuan. Latihan keseimbangan merupakan keseimbangan berdiri, duduk, maupun jongkok.

3 Melatih menggerakkan badan dan kaki untuk kekuatan otot koordinasi

4 Melatih keberanian dan percaya diri

Percaya diri merupakan hal yang penting yang harus dimiliki oleh seluruh anak dalam menjalani proses kehidupannya, hilangnya rasa percaya diri pada anak akan mempersulit

²² Nurul Mukhlisa dan Selia Dwi Kurnia, Penerapan Permainan Papan Titian Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini, Jurnal Educhild, Vol. 2, No.1, 2020, Hal. 73.

mengeplorasi kemampuan atau potensi yang dimilikinya.

Papan titian bermanfaat untuk mengembangkan keberanian, keseimbangan serta partisipasi anak. Papan titian dapat menstimulasi anak untuk melangkah diatas papan titian dengan langkah menyamping. Berjalan melangkah menyamping dapat dilakukan secara perorangan maupun berpasangan.²³

Papan titian tidak hanya dapat mengembangkan motorik kasar saja namun papan titian juga dapat mengembangkan gerak koordinasi gerakan motorik kasar dan motorik halus, bermain papan titian juga dapat mengoprasikan kemampuan kognitifnya untuk memikirkan bagaimana cara agar tidak jatuh serta melatih konsentrasi anak.

Papan titian dapat juga meningkatkan keterampilan dalam menggunakan tubuh untuk tujuan fungsional dan ekspresif. Dari permainan meniti papan titian ini dapat meningkatkan kecerdasan gerak tubuh dimana anak dapat mengekspresikan ide serta perasaan dalam setiap gerakan tubuh atau setiap langkah anak dalam meniti papan titian. Permainan papan titian dapat juga meningkatkan kecerdasan interpersonal yaitu kemampuan untuk merespon suasana hati, emosi, motivasi serta tindakan orang lain. Permainan ini dapat menumbuhkan komunikasi yang baik, menunjukkan empati terhadap yang lain.²⁴

²³ Nurul Mukhlisa dan Selia Dwi Kurnia, Penerapan Permainan Papan Titian Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini, Jurnal *Educhild*, Vol. 2, No.1, 2020, Hal. 74.

²⁴ Panggih Priyambodo, Inovasi Pembelajaran Berbasis Teori Kecerdasan Majemuk Untuk Pengembangan Peran Sekolah Di Era 4.0, Jurnal *Humanika*, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, Vol. 19, No.2, 2019.

B. Kajian yang Relevan

Beberapa peneliti yang sudah melakukan penelitian sebelumnya, yang membahas pengaruh kegiatan tau aktivitas berjalan diatas papan titian untuk menstimulasi gerak motorik dasar pada anak usia dini. Penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut :

1. Febrina Nuril Azizah dan Kartika Rina Adhe dengan judul “ Pengaruh Papan Titian Modifikasi Terhadap Keseimbangan Gerak Anak Usia 4-5 Tahun” di TK Yannas dan Pembina Bangkalan Tahun 2019.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan berjalan diatas papan titian modifikasi mengalami peningkatan skor pada keseimbangan gerak kelompok A. Pengaruh papan titian terhadap keseimbangan gerak anak usia 4-5 tahun di TK Yannas dan Pemebina Bangkalan.²⁵

2. Yurinda Withasari dan Devi Rena Lestari dengan judul “ Mengembangkan Motorik Kaar Anak Melalui Bermain Papan Titian Usia 5-6 Tahun di PAUD Tunas Harapan Desa Bakit” pada Tahun 2022.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, untuk pengembangan motorik kasar anak sudah dilakukan dengan baik. Pengembangan motik kasar anak usia 5-6 tahun melalui bermain papan titian dapat dinilai dan dilihat dari aspek berjalan tanpa berpegangan dan cepat sudah baik meskipun belum sepenuhnya maksimal karena masih ada yang takut untuk melakukan kegiatannya.²⁶

²⁵ Febrina Nuril Azizah dan Kartika Rinakit Adhe, Pengaruh Papan Titian Mpofikasi Terhadap Keseimbangan Gerak Anak Usia 4-5 Tahun, Jurnal PAUD Teratai, Vol. 8, No.3, 2019.

²⁶ Yurinda Withasari dan Devi Rena Sari, Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Papan Titian Usia 5-6 Tahun di PAUD Tunas

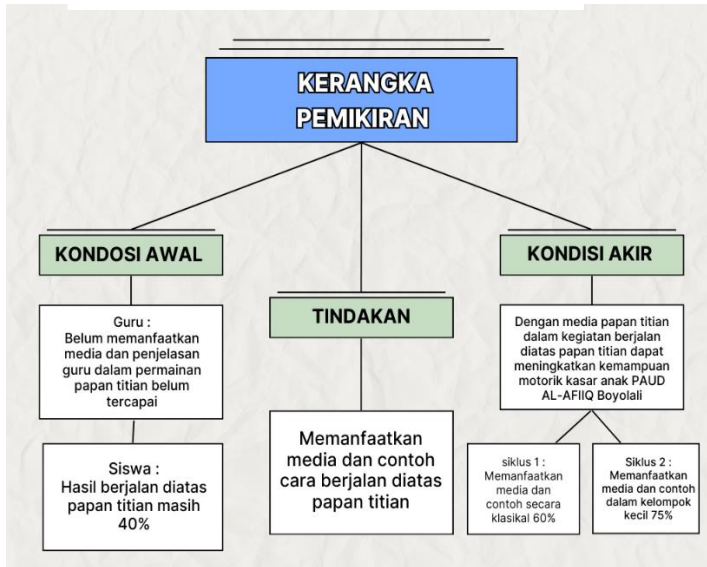
Sehingga dengan penelitian tersebut sebagai acuan yang relevan. Penelitian tersebut dapat dijadikan alasan yang kuat bahwa dengan berjalan diatas papan titian dapat berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak.

C. Kerangka Pikir

- 1 Kondisi Awal : Guru dalam memanfaatkan media dan penjelasan tentang berjalan diatas papan titian yang belum tercapai.
- 2 Tindakan : Menggunakan media dan contoh cara berjalan diatas papan titian.
- 3 Kondisi Akhir : Hasil berjalan diatas papan titian sudah tercapai.

Lebih lanjut kerangka pikir dapat disampaikan pada gambar berikut : *

Gambar 01
Kerangka Pikir



D. Hipotesis

Dugaan sementara : melalui permainan papan titian dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di PAUD AL-AFIIQ , Kismobudoyo, Boyolali Tahun Pelajaran 2023/2024.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan Kualitatif. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat diartikan sebagai penelitian yang dilakukan oleh guru dalam sebuah sekolah atau ruang kelas guna meningkatkan kualitas atau mutu pembelajaran secara berkesinambungan. PTK bisa diidentifikasi sebuah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan pembelajaran oleh pendidik dengan melakukan tindakan inovatif dalam proses pembelajaran atau penelitian tindakan berarti studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri dan pengalaman kerja yang dilakukan secara sistenatis, terencana dan dengan sikap mawas diri bahwa PTK adalah tindakan nyata yang dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah pembelajaran didalam kelas. Dalam pelaksanaan PTK siswa bukan hanya diajarkan seperti biasa dan mengerjakan lembar kerja tetapi harus melakukan tindakan. Siswa harus bekerja aktif melakukan sesuatu yang diarahkan oleh guru. Jadi PTK merupakan keaktifan siswa karena dalam pembelajaran siswa yang diutamakan.²⁷

Penelitian Tindakan Kelas melalui pendekatan kualitatif dilakukan secara langsung untuk mengetahui situasi pada masalah ini, guru meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan permainan papan titian supaya dapat meningkatkan motorik kasar anak kelompok B PAUD AL-AFIIQ, Kismobudoyo, Boyolali. Penelitian

²⁷ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), Hal. 137.

Tindakan Kelas dilakukan dengan dua siklus dengan harapan seluruh anak PAUD AL-AFIIQ mampu meningkatkan motorik kasar dalam permainan papan titian.

B. Setting Penelitian

- 1 Lokasi : PAUD AL-AFIIQ, Kismobudoyo, Boyolali.
- 2 Waktu : semester 1 Tahun Pelajaran 2023/2024

C. Subjek dan Kolaborator Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelompok B di PAUD Al-Afiiq Boyolali sebanyak 10 anak didik. Sedangkan kolaborator dalam penelitian tindakan kelas ini adalah orang yang membantu untuk mengumpulkan data-data tentang penelitian yang dikerjakan bersama-sama dengan peneliti. Kolaborator dalam penelitian ini adalah kepala sekolah PAUD Al-Afiiq yaitu Bu Silta Reslita Br. G, S.P dengan satu teman yang mengambil dokumentasi pembelajaran pada tiap siklus.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus dengan langkah-langkah tindakan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Setiap siklus dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1 Perencanaan (Planing)

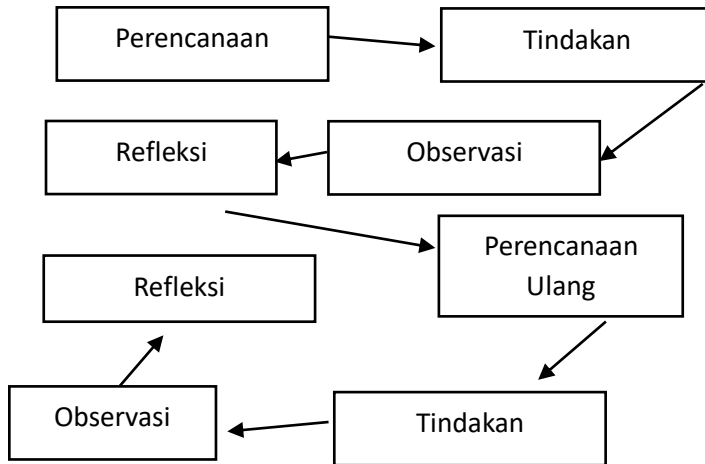
Pada tahap perencanaan ini yang peneliti lakukan adalah :

- a. Memepersiapkan RPPH
- b. Mengkondisikan anak
- c. Menganalisis dan merumuskan masalah

- d. Merancang metode pembelajaran keterampilan permainan papan titian
 - e. Merencanakan tugas
- 2 Tahap Pelaksanaan Tindakan Kelas (Action)
- Pada tahap pelaksanaan tindakan ini yang peneliti lakukan adalah :
- a. Melaksanakan langkah-langkah tindakan sesuai dengan yang sudah direncanakan.
 - b. Menerapkan permainan papan titian
 - c. Melakukan pengamatan terhadap setiap langkah-langkah kegiatan sesuai rencana.
 - d. Mengantisipasi dengan melakukan solusi apabila menemui kendala saat melakukan tahap tindakan.
- 3 Tahap Pengamatan (Observasi)
- Yang peneliti lakukan pada tahap observasi ini adalah :
- a. Melakukan diskusi dengan guru dan kepala sekolah untuk rencana observasi.
 - b. Melakukan pengamatan terhadap penerapan permainan papan titian
 - c. Mencatat setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi pada saat pembelajaran permainan papan titian.
 - d. Melakukan diskusi dengan guru untuk membahas tentang kelemahan-kelemahan atau kekurangan yang dilakukan oleh guru, serta memberikan saran perbaikan untuk pembelajaran berikutnya.
- 4 Tahap Refleksi (Reflektion)
- Pada tahap ini yang peneliti lakukan adalah :
- a. Menganalisis temuan saat melakukan observasi
 - b. Menganalisis kelemahan dan keberhasilan guru saat menerapkan metode pembelajaran keterampilan berjalan diatas papan titian dan mempertimbangkan langkah-langkah selanjutnya.

Alur penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :

Gambar 02
Alur Penelitian



E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti sebagai instrumen utama, peneliti mengadakan penelitian langsung di lapangan untuk melakukan wawancara kepada guru kelompok B PAUD Al-Afiiq Boyolali, dan peneliti juga melakukan pengamatan (observasi) kepada peserta didik yang diteliti, serta menggali data melalui dokumen sekolah.

Dengan demikian ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu:

1. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap

objek yang diteliti. Metode observasi akan lebih baik bila digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yang berupa perilaku, kegiatan, atau perbuatan yang sedang dilakukan oleh subjek penelitian.²⁸

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan permainan papan titian anak usia dini Kelompok B PAUD AL-AFIIQ, Kismobudoyo, Boyolali.

Tabel 02
Lembar Observasi
Kemampuan Permainan Papan Titian

No.	Nama	No. Butir Soal					Jumlah	%
		1	2	3	4	5		

Keterangan :

- 1) Kriteria Soal
 - a Skor 1 = Belum Berkembang
 - b Skor 2 = Mulai Berkembang
 - c Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 - d Skor 4 = Berkembang Sangat Pesat

- 2) Presentase Jumlah Kemampuan

$$\frac{\text{jumlah skor amatan yang dapat dicapai tiap anak}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

²⁸ Johni Dimyati, Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), (Jakarta ; Kencana, 2013), Hal. 92.

- 3) Skor maksimum = skor maksimum butir amatan x jumlah butir amatan
- 4) Skor maksimum = $4 \times 8 = 32$
- 5) Hasil persentase diisikan pda tabel tabulasi pada kolom (%)

2. Wawancara

Wawancara juga disebut dengan kuesioner lisan, merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari narasumber. Wawancara digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang murid, orang tua, pendidikan, perhatian, sikap terhadap sesuatu.²⁹

Teknik wawancara yang dipakai dalam penelitian ini yaitu wawancara yang bersifat informal. Pertanyaan-pertanyaan tentang pandangan, sikap, keyakinan subjek atau keterangan lain yang dapat ditanyakan secara bebas kepada subjek. Wawancara ini ditunjukkan kepada guru kelompok B dan orang tua anak didik kelompok B untuk mendapatkan informasi tentang data yang dibutuhkan oleh peneliti tentang meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan papan titian pada usia 4-5 tahun di kelompok B PAUD Al-Afiiq, Kismobudoyo, Boyolali.

3. Dokumentasi

Metode ini peneliti mengumpulkan data dari dokumen yang sudah ada, sehingga penulis dapat memperoleh catatan-catatan yang berkaitan dengan

²⁹ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), Hal. 198.

penelitian sebagaimana : gambaran umum sekolah, struktur organisasi sekolah atau personalia, keadaan guru dan peserta didik, foto-foto, dan lain sebagainya. Dokumentasi dilakukan guna mendapatkan hasil data-data yang belum didapatkan melalui metode observasi dan wawancara.

F. Instrumen Penelitian

Perolehan data dengan menggunakan teknik pemberian tugas. Sedangkan observasi digunakan untuk mengamati perilaku anak dan akibat dari suatu tindakan. Analisa data dalam penelitian ini adalah dengan deskriptif.

Pembuatan instrumen disusun sebelum peneliti mulai melaksanakan penelitiannya dan jenis instrumen disesuaikan dengan karakteristik variabel atau masalah yang diamati. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang merupakan alat bantu yang digunakan untuk mencatat atau mendapatkan data yang diperlukan. Pembuatan instrumen disusun sebelum peneliti terjun kelapangan yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 03
Lembar Observasi
Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar
Anak
Melalui Permainan Papan Titian

Nama Anak :

Tema/ Sub Tema

Kelompok/Semester :

Tahun :

No	Indikator	Butir Amatan	Deskriptif Butir Aamatan											
			Pra siklus				Siklus 1				Siklus 2			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Minat anak dalam permainan papan titian	1. Anak aktif mengikuti permainan papan titian 2. anak bersemangat												

		dan senang bermain papan titian																	
2.	Inisiatif anak mengikuti permainan papan titian	1. Anak berani bermain papan titian 2. Anak mampu berinisiatif dalam permainan papan titian sesuai kemampuannya																	
3.	Keaktifan anak selama mengikuti permainan papan titian	1. Anak memiliki keaktifan dalam mengikuti kegiatan permainan papan titian 2. Anak mampu bersemangat dalam meniti papan titian.																	
4.	Kemampuan anak dalam mengikuti permainan papan titian	1. Anak mampu berjalan diatas papan titian dengan baik 2. Hasil anak berjalan meniti papan titian sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti																	

G. Validitas Data dan Instrumen

Data yang diperoleh dilapangan dilakukan untuk menjawab hipotesis tentang kegiatan permainan papan titian yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak PAUD AL-AFIIQ, Kismobudoyo, boyolali tahun 2023/2024. Sehingga data yang dibutuhkan merupakan data yang valid atau dapat dipertanggung jawabkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dilapangan. Peneliti secara langsung berhadap-hadapan dengan anak PAUD AL-AFIIQ untuk memeperoleh data yang konkrit mulai dari prasiklus, siklus1, dan siklus 2.

Sebagai instrumen dalam penelitian ini adalah 10 anak PAUD AL-AFIIQ, keapala sekolah, dan teman sejawat yang secara langsung sebagai sumber untuk dalam

memperoleh data tentang upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan papan titian.

Tabel 04
Lembar Catatan Lapangan Meningkatkan
Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui
Permainan Papan Titian

Hari / Tanggal	Peristiwa	Kesimpulan

Keterangan :

Hari / Tanggal : Diisi dengan waktu pembelajaran
Peristiwa : Diisi temuan anak didik yang terjadi selama pembelajaran
Kesimpulan : Diisi kesimpulan dari kegiatan dan temuan dalam pembelajaran

H. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini dengan cara komperatif yaitu membandingkan keberhasilan antar siklus. Analisis merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Peneliti menggunakan analisis berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran maupun dari hasil tindakan yang telah dilakukan. Analisis data dari hasil observasi guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran digunakan untuk melakukan refleksi, agar peneliti dapat menentukan tindakan yang akan diambil pada siklus berikut.

Analisis data terhadap anak dilakukan dengan beberapa tahap sebagai berikut ;

1. Menjumlah skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan.
2. Membuat tabulasi skor observasi kemampuan motorik kasar anak.
3. Menghitung prosentase peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan menerapkan kegiatan meniti papan titian.
4. Membandingkan hasil prosentase pencapaian pada setiap anak dengan keberhasilan pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti.

Tabel 05
Lembar Perbandingan
Hasil Prosentase Pencapaian Tiap Anak
Dengan Prosentase Keberhasilan

^K No.	Nama	Prosentase Pencapaian	Prosentase Keberhasilan

Keterangan :

- a Prosentase Pencapaian : Diperoleh dari perhitungan prosentase kemampuan motorik kasar dengan menerapkan permainan papan titian.
- b Prosentase Keberhasilan : Diisi dengan Huruf
 - 1) S : Sudah
 - 2) B : Belum

I. Indikator Keberhasilan

Anak sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas ketuntasan baru 40%, setelah dilakukan penelitian tindakan kelas diharapkan mencapai ketuntasan 75%.

Butir amatan pedoman observasi meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan meniti papan titian di kelompok B PAUD AL-AFIIQ, Kismobudoyo, Boyolali sebagai berikut :

Tabel 06

Butir-Butir Amatan

No.	Indikator	Butir Aamatan	Jumlah
1.	Melakukan gerakan tubuh secara koordinasi untuk melatih keseimbangan	1. Anak mampu menggunakan kakinya untuk berjalan diatas papan titian 2. Anak mampu merentangkan tangannya untuk menyeimbangkan gerakan ketika berjalan diatas papan titian	2
2.	Berjalan maju dan menyamping pada garis lurus	1. Anak mampu berjalan lurus saat meniti papan titian tanpa berpegangan. 2. Anak mampu berjalan menyamping saat meniti papan titian	2

		tanpa berpegangan.	
3.	Percaya diri dan mengontrol emosi	1. Anak mampu berani untuk memulai dan mengambil resiko saat meniti papan titian 2. Anak mampu sabar saat bermain meniti papan titian	2

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Latar Penelitian

1. Gambaran umum PAUD AL-AFIIQ Kismobudoyo, Kecamatan Banaran, Kabupaten Boyolali

PAUD AL-Afiiq didirikan pada tahun 2007 dibawah naungan yayasan AL-Hadiyal Husna (YAHDINA). PAUD AL-Afiiq merupakan satuan PAUD yang dikelola dengan manajemen berbasis masyarakat dibawah naungan yayasan YAHDINA, telah memiliki izin operasional dari Dinas Pendidikan Kabupaten Boyolali Nomor 067/3359/2019.

PAUD AL-Afiiq terletak di dukuh Kismobudoyo RT 04 RW 03, Kelurahan Banaran, Kecamatan Boyolali, Kabupaten Boyolali.

PAUD AL-Afiiq berada di selatan SMK Karya Nugraha dan berada tepat diselatan masjid Nurul Huda.

2. Visi dan Misi Paud AL-AFIIQ

1. Visi PAUD AL-Afiiq
“ Terciptanya anak yang cerdas, terampil, dan bertaqwa “
2. Misi PAUD AL-Afiiq
 - a. Mendidik anak yang berakhlak mulia
 - b. Mempersiapkan anak masuk jenjang sekolah
 - c. Mengembangkan potensi anak yang berguna bagi agama, nusa, dan bangsa

3. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana PAUD AL-AFIIQ Kismobudoyo antara lain :

- a. Dua ruang belajar untuk kelompok A dan kelompok B
- b. Ruang guru dan ruang tamu, kamar mandi dalam kondisi baik
- c. Alat permainan dalam ruang antara lain : puzzle gambar, lego, balok, lego pipa, alat masak-masakan, sayur-sayuran, buah-buahan, puzzle huruf, dll.
- d. Alat permainan luar ruangan antara lain : ayunan, prosotan, tangga jaring, tangga lengkung, papan titian (bongkar pasang), dll.

4. Keadaan guru dan murid

a. Keadaan Guru

Paud al-afiiq Kismobudoyo, Boyolali memiliki 5 guru yang berstatus GTY (Guru Tugas Yayasan). Pendidikan dari pendidik paud al-afiiq yaitu SMA dan S1. Guru yang masih lulusan SMA sedang menempuh pendidikan S1 guna memenuhi standart pendidikan sebagai guru PAUD. Berikut daftar guru PAUD Al-Afiiq Kismobudoyo, Boyolali.

Tabel 07
Data Guru

No	Nama	Tempat Tanggal Lahir	Jabatan	Pendidikan
1.	Silta Reslita B	Namu Tongan, 06 Februari 1992	Guru	S1
2.	Atik Siowati	Boyolali, 29 mei 1982	Guru	S1
3.	Anis Nur A	Boyolali, 13 Agustus 1992	Guru	S1
4.	Dinar Artiya p	Boyolali, 30 Januari 1999	Guru	SMA
5.	Sindha Liwaul Hilmah	Boyolali, 10 November 2000	Guru	SMA

b. Keadaan Murid

Murid PAUD Al-Afiiq terdiri dari anak-anak sekitar lingkungan sekolah dan sebagian dari desa lain yang dekat dengan sekolah. Tingkat perekonomian mereka bervariasi namun rata-rata dari kalangan menengah kebawah dan pendidikan orang tua murid rata-rata SLTA.

Data jumlah siswa ada pada taabel berikut, sedangkan daftar nama anak didik lihat lampiran.

Tabel 08
Data Jumlah Siswa

Jumlah Siswa								
2021-2022			2022-2023			2023-2024		
P	L	Jumlah	P	L	Jumlah	P	L	Jumlah
11	16	27	12	18	30	9	15	24

B. Refleksi Awal

Pembelajaran permainan papan titian pada anak usia dini di Paud Al-Afiiq, Kismobudoyo, Boyolali dilakukan secara sederhana sesuai kemampuan anak serta memanfaatkan alat permainan yang ada agar anak dapat memainkan beberapa permainan latihan fisik. Permainan papan titian dengan cara guru memberikan contoh didalam kelas, selanjutnya anak-anak diminta untuk menirukan apa yang telah dicontohkan guru secara bergantian.

Anak Paud Al-Afiiq belum seluruhnya dapat berjalan diatas papan titian dengan baik seperti yang telah dicontohkan oleh guru. Anak-anak al-afiiq ada yang sudah bisa berjalan diatas papan titian tanpa berpegangan dengan cepat dan lincah, ada yang bisa berjalan diatas papan titian tanpa berpegangan namun hati-hati karena masih takut, ada yang setengah jalan sudah jatuh karena terlalu tegang, ada yang harus berpegangan guru, bahkan ada juga yang mau memulai namun takut ketinggian walaupun hanya 5cm saja

tingginya dan harus benar-benar didampingi oleh guru. Menurut guru al-afiiq anak didik disini berasal dari tingkatan keluarga yang berbeda-beda, sehingga dalam memberikan stimulasi gerak fisik masih ada yang mengalami kesulitan. Kesulitan ini dapat dilihat dari motivasi anak dalam permainan papan titian kurang dan anak tidak terbiasa melakukan gerak fisik, sehingga motivasi untuk gerak selalu diberikan oleh guru secara terus menerus serta menjadikan suatu kebiasaan sebelum masuk kelas.

Sebelum dilaksanakan penelitian untuk mengatasi anak yang kurang berkembangnya gerak fisik anak ini pendidik biasa masih mendiadakan anak yang melamun melihat gurunya yang sedang asik melakukan gerak fisik yang dicontohkan kepada siswanya dan guru hanya fokus pada anak yang aktif saja, akibatnya guru tidak mengetahui bahwa kurangnya motivasi belajar serta fokus anak yang disebabkan dari kurangnya aktivitas fisik anak sebelum memulai pembelajaran.

Anak paud al-afiiq mayoritas dari keluarga pedagang yang berjualan dari siang sampai malam dan dari orang-orang berkarir, sehingga stimulasi dari orang tua untuk anak kurang. Hal ini menjadikan pemicu guru untuk memberikan bimbingan atau stimulasi secara maksimal supaya seluruh anak dapat berkembang sesuai dengan usianya.

Sebelum dilakukan penelitian tindakan { prasiklus } baru 33% siswa yang mampu meniti papan titian, sedangkan yang lainnya 67% siswa belum mampu meniti papan titian secara baik. Lebih jelasnya hasil

penelitian permainan papan titian prasiklus dapat disampaikan pada label berikut :

Tabel 09

**Hasil Observasi Kemampuan Permainan Papan
Titian Prasiklus**

No	Nama	No Butir Amatan								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1.	Daren	1	1	2	2	1	2	2	2	13	40,7%
2.	Zahra	1	1	1	1	1	2	2	2	11	34,37%
3.	Tarendra	1	1	1	1	1	1	1	1	8	25%
4.	Axelle	1	1	1	1	1	1	2	2	10	31,25%
5.	Zakesya	1	1	2	2	2	2	2	1	13	40,7%
6.	Oryza	1	1	2	2	2	2	3	3	16	50%
7.	Jovian	1	1	1	1	2	2	2	3	13	40,7%
8.	Kei	1	1	1	1	1	2	2	2	11	34,37%
9.	Atha	1	1	1	1	1	1	1	2	9	28,1 %
10.	Elvira	2	2	2	2	3	3	2	3	19	59,37%
Rata-rata											33%

Keterangan :

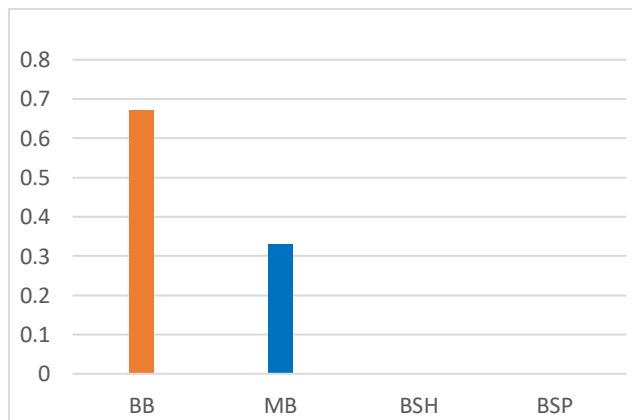
- 1) Kriteria Soal
 - a. Skor 1 = Belum Berkembang
 - b. Skor 2 = Mulai Berkembang
 - c. Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan
 - d. Skor 4 = Berkembang Sangat Pesat
- 2) Presentase Jumlah Kemampuan

$$\frac{\text{jumlah skor amatan yang dapat dicapai tiap anak}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

- 3) Skor maksimum = skor maksimum butir amatan x jumlah butir amatan
- 4) Skor maksimum = $4 \times 8 = 32$
- 5) Hasil persentase diisikan pda tabel tabulasi pada kolom (%)

Selanjutnya hasil observasi kemampuan meniti papan titian prasiklus dibuat grafik sebagai berikut :

Grafik 01
Hasil Observasi
Kemampuan Permainan Papan Titian
Pra Siklus



Analisis data dan fakta yang ada di paud al-afiiq dinilai masih rendah dalam kemampuan motorik kasar anak melalui permainan papan titian, karena sebelum dilakukan tindakan hanya 33%. Hal ini disebabkan

karena proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal dan penerapan pembelajaran berjalan diatas papan titian belum dilaksanakan secara sungguh-sungguh, pembelajaran dilakukan secara monoton, serta jarang bermain diluar sehingga anak-anak bosan dalam mengikuti pembelajaran serta hasilnya kurang maksimal.

C. Analisis Pencarian Fakta

Dari dialog awal penelitian dengan kepala sekolah atau kolaborator dan analisis data kemampuan motorik kasar anak dalam kegiatan meniti papan titian di Puad AL-Afiiq pada kondisi prasiklus, dapat diambil kesimpulan bahwa terjadi kendala dalam pembelajaran papan titian. Rata-raata kemampuan motorik kasar pada prasiklus dari 10 anak baru mencapai 33%. Masih rendahnya kemampuan motorik kasar anak, dikarenakan dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya :

1. Guru kurang bisa mengelola kelas secara maksimal, kurang memberi motivasi dan kurang mampu memanfaatkan alat peraga dengan tepat dan maksimal terutama papan titian.
2. Anak didik kurang termotivasi dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru yang bersifat monoton, serta anak masih terbiasa belajar dengan majalah.
3. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan majalah serta masih menggunakan pemberian tugas mandiri tanpa menerapkan belajar sambil bermain. Proses pembelajaran kurang memanfaatkan media dan alat peraga sehingga anak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Kurangnya kerja sama antara guru dengan wali murid dalam meningkatkan kemampuan motorik

kasar anak sehingga anak lebih suka duduk lama dan bermain gadget dirumah ketimbang bermain diluar dengan teman sebayanya.

D. Deskripsi Penelitian Siklus

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama. Penelitian tindakan kelas siklus pertama dilaksanakan pada hari Jumat, senin, Selasa, dan Rabu pada tanggal 17, 20, 21 dan 22 Mei 2024. Penelitian tindakan kelas siklus I melibatkan teman sejawat untuk mengetahui dan menilai pelaksanaan pembelajaran papan titian.

Tahap awal yang dilakukan dalam siklus I adalah perencanaan bersama teman sejawat melakukan perencanaan tentang hal-hal sebagai berikut :

- a) Menyiapkan modul
- b) Menyiapkan materi pembelajaran serta kegiatan sebelum belajar { bermain papan titian }
- c) Menyiapkan media pembelajaran
- d) Mengkondisikan anak agar tetap semangat

Pada siklus penelitian pertama bertatap muka secara langsung dengan anak PAUD AL-AFIIQ yang nanti akan mendapatkan pelajaran papan titian secara langsung. Jumlah anak PAUD AL-AFIIQ ada 36 anak mulai dari usia 3-5 tahun dari dua kelas yaitu kelas A dan Kelas B. Penelitian ini mengambil anak dari kelompok B yaitu anak usia 4-5 tahun, baik laki-laki maupun perempuan.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini dilaksanakan pada tanggal 17,20,21 dan 22 Mei 2024, peneliti bersama guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan sebagai berikut :

1) Pembukaan

Melakukan absensi kehadiran anak, guru memotivasi anak dengan bernyanyi dan tanya jawab mengenai permainan papan titian pertemuan yang lalu. Guru mengajak anak bermain menaiki tangga agar anak tidak cepat bosan bermain papan titian. Bermain menaiki tangga ini untuk melihat seberapa jauh perkembangan anak setelah bermain papan titian pada pertemuan sebelumnya.

2) Kegiatan Inti

Guru memberikan pembelajaran permainan papan titian dengan menggunakan sarana dan prasarana yang ada. Guru menyampaikan materi tentang permainan yang akan dimainkan yang sudah disediakan sebelumnya.

Langkah-langkah kegiatan inti pada siklus I dilakukan sebagai berikut :

- a) Guru menyediakan media permainan yang akan dimainkan
- b) Sebelum bermain anak-anak diajak untuk menyiapkan serta menata alat-alat permainan yang akan dimainkan.
- c) Secara bergantian anak-anak mulai memainkan permainan terutama permainan papan titian.

- d) Selama bermain, guru mengamati serta menilai perkembangan kemampuan anak dalam berjalan diatas papan titian.
- e) Setelah selesai anak-anak diajak untuk membereskan dan mengembalikan alat permainan ketempat semula.

3) Penutup

Pada akhir kegiatan, peneliti memberikan kesimpulan tentang hasil perkembangan berjalan diatas papan titian pada anak dengan sarana yang sederhana, perkembangan anak mulai berkembang sesuai harapan, anak yang masih takut untuk meniti papan titian masih perlu bimbingan agar segera bisa menaklukan ketakutannya sehingga dapat mengikuti teman-teman yang lainnya untuk menaiki tangga.

c. Observasi

Pada siklus pertama upaya untuk mengatasi ketakutan pada anak saat meniti papan titian anak PAUD AL-AFIIQ, hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 10
Hasil Observasi Kemampuan Meniti Papan Titian
Siklus I

No	Nama	No Butir Amatan								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1.	Daren	1	2	1	3	3	3	2	2	17	53,12%
2.	Zahra	1	1	1	2	2	2	2	3	14	43,75%
3.	Tarendra	1	1	1	1	1	1	2	2	10	31,25%
4.	Axelle	1	1	1	2	2	2	2	3	14	43,75%
5.	Zakesya	2	2	2	2	3	3	4	3	21	65,7%
6.	Oryza	2	3	3	3	3	2	4	4	24	75%
7.	Jovian	1	2	2	3	2	3	4	3	20	62,5%
8.	Kei	1	1	1	1	2	2	2	3	13	40,7%

9.	Atha	1	1	1	1	1	2	2	2	11	34,4%
10.	Elvira	2	3	3	3	2	4	4	3	24	75%
Rata-rata										52,5%	

Keterangan :

1) Kriteria Soal

- Skor 1 = Belum Berkembang
- Skor 2 = Mulai Berkembang
- Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan
- Skor 4 = Berkembang Sangat Pesat

2) Presentase Jumlah Kemampuan

$$\frac{\text{jumlah skor amatan yang dapat dicapai tiap anak}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

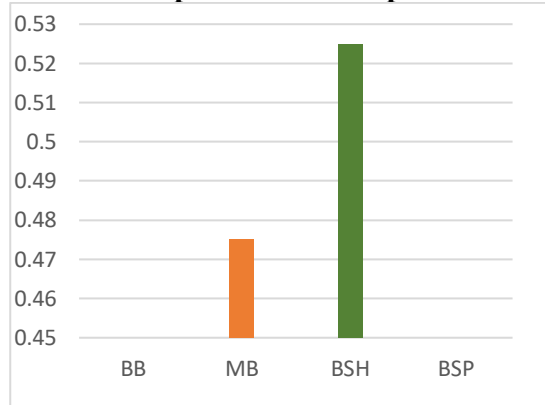
3) Skor maksimum = skor maksimum butir amatan x jumlah butir amatan

4) Skor maksimum = $4 \times 8 = 32$

5) Hasil persentase diisikan pda tabel tabulasi pada kolom (%)

Selanjutnya hasil observasi kemampuan meniti papan titian siklus I dibuat grafik sebagai berikut :

Grafik 02
Observasi Kemampuan Meniti Papan Titian Siklus I



Dari analisis data dan fakta yang ada di PAUD AL-Afiiq dinilai masih rendah dalam kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain papan titian, karena sebelum dilakukan tindakan yaitu pemanasan hanya ada 52,5%. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran dalam penerapan metode permainan belum dilakukan dengan sungguh-sungguh serta belum adanya pemanasan sebelum memulai kegiatan bermain papan titian tersebut sehingga kegiatan ini menjadi menegangkan dan terlalu monoton, akibatnya anak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan fisik ini.

Hasil kegiatan tindakan kelas siklus I dapat dimasukkan kedalam tabel perbandingan hasil persentase pencapaian tiap anak sebagai berikut :

Tabel 11
Lembar Perbandingan Hasil Persentase
Pencapaian Tiap Anak dengan Persentase
Keberhasilan Pada Siklus I

No	Nama	Persentase Pencapaian	Persentase Keberhasilan
1.	Daren	52,12%	S
2.	Zahra	43,75%	B
3.	Tarendra	31,25%	B
4.	Axelle	43,75%	B
5.	Zakeysa	65,7%	S
6.	Oryza	75%	S
7.	Jovian	62,5%	S
8.	Kei	40,7%	B
9.	Atha	34,4%	B
10.	Elvira	75%	S

Keterangan :

S : Sudah

B : Belum

d. Refleksi

Tahap akhir dari siklus ini adalah refleksi. Dari hasil observasi atau pengamatan pada siklus I, ditemukan kelemahan-kelemahan, baik dari faktor anak maupun dari faktor guru sebagai berikut :

1) Faktor Anak

Partisipasi anak dalam mengikuti kegiatan permainan papan titian masih ada yang belum maksimal, dikarenakan masih ada tingkat kemampuan anak yang belum mampu menyesuaikan diri dengan alat baru.

2) Faktor Guru

Kemampuan guru belum sepenuhnya maksimal, karena masih mengalami kendala-kendala pada siklus I. Hal ini disebabkan guru dalam kegiatan melatih fisik motorik anak ini kurang menguasai kelas, serta anak hanya diberi tugas untuk mengerjakan majalah lalu ditinggal tanpa ada kegiatan fisik sebelum belajar.

2. Siklus 2

Penelitian yang ke-2 ini merupakan kelanjutan dari penelitian yang dilaksanakan pada siklus I untuk membimbing anak PAUD Al-Afiiq yang masih mengalami kesulitan dalam permainan papan titian. Penelitian siklus 2 dilaksanakan pada hari Selasa, Rabu, Kamis dan Jum'at tanggal 28,29,30 dan 31 Mei 2024. Pelaksanaan penelitian siklus 2 dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus kedua ini merupakan kelanjutan dari siklus pertama yang belum selesai, beberapa anak belum mampu melawan rasa takutnya dan belum mampu meniti papan titian dengan seimbang, sehingga perlu dilakukan penelitian selanjutnya untuk membimbing anak agar anak mampu meniti papan titian dengan seimbang dan perkembangan motorik kasar anak tercapai sesuai harapan. Penelitian siklus kedua ini dilaksanakan pada hari Senin, Selasa, Rabu, dan Kamis pada tanggal 28,29,30 dan 31 Mei 2024.

Pada tahap perencanaan ini, peneliti dan teman sejawat melakukan perencanaan sebagai berikut :

- a) Menyiapkan modul
- b) Menyiapkan materi pembelajaran serta kegiatan sebelum belajar { bermain papan titian }
- c) Menyiapkan media pembelajaran
- d) Mengkondisikan anak agar tetap semangat

b. Pelaksanaan

Penelitian pada siklus ke-2 dengan melihat anak PAUD Al-Afiiq pada siklus I yang belum mampu meniti papan titian dengan baik, maka penelitian ini perlu langkah bervariasi agar anak lebih semangat untuk melatih motorik kasarnya dengan baik. Langkah yang akan dilaksanakan untuk mengatasi kesulitan pada anak yaitu dengan beberapa cara diantaranya :

- 1) Memberikan bimbingan tata cara berjalan diatas papan titian agar tetap seimbang sehingga tidak jatuh saat meniti papan titian.
- 2) Memberikan kepercayaan kepada anak bahwa pendidik ada dibelakang anak saat meniti papan titian sehingga anak tidak takut lagi untuk meniti papan titian.
- 3) Memberikan hadiah pada anak untuk memancing semangat anak dalam melatih motorik kasarnya.
- 4) Tidak membedakan selama membimbing anak.

Memberikan bimbingan secara berkelompok maupun secara individu dalam hal melatih motorik kasar anak sangat penting diberikan kepada anak, dengan harapan perkembangan motorik kasar anak lebih baik dari sebelumnya.

Menangani anak yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda perlu dilakukan beberapa cara/langkah agar anak yang belum mampu dapat menyetarakan kemampuannya dengan anak yang sudah mampu dalam motorik kasarnya. Salah satunya dengan memberikan bimbingan kelompok maupun individu dengan menggunakan sarana prasarana yang telah

disiapkan yaitu papan titian serta alat permainan lainnya untuk membangun semangat anak agar tidak cepat bosan dengan permainan papan titian.

Anak PAUD Al-Afiiq pada siklus pertama masih mengalami kesulitan meniti papan titian setelah diterapkan bimbingan secara maksimal dan sebelumnya anak diberi tugas dirumah untuk latihan naik turun tangga untuk melatih rasa takutnya, sehingga pada penelitian tindakan kelas kedua anak-anak sudah ada peningkatan positif, artinya pada siklus pertama anak masih merasa takut dan siklus kedua anak-anak sudah bisa meniti papan titian tanpa adanya rasa takut. Hal ini disebabkan adanya kerjasama yang baik diantara guru, orang tua dan anak itu sendiri dalam permainan ini. Guru dan orang tua memiliki peran penting untuk memberikan bimbingan kepada anak-anak dalam melatih anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Penelitian pada siklus kedua dikatakan berhasil atau tuntas, karena anak PAUD Al-Afiiq pada siklus pertama belum bisa meniti papan titian dengan baik dan pada siklus ke-2 anak-anak sudah bisa meniti papan titian dengan sesuai kemampuannya, anak yang belum mampu juga sudah bisa mengikuti kemampuan teman yang lainnya. Hal ini merupakan kerjasama yang baik diantara guru, orang tua anak dan anak dalam meningkatkan motorik kasarnya.

c. Observasi

Setelah dilakukan penelitian secara langsung pada siklus ke-2 dapat dipantau dan dievaluasi sebagai berikut :

- 1) Anak PAUD Al-Afiiq yang mengalami kesulitan meniti papan titian, setelah mendapatkan bimbingan baik secara kelompok maupun secara individu ada peningkatan meniti papan titian sesuai dengan kemampuannya.
- 2) Pada awalnya anak mengalami kesulitan dalam permainan papan titian disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya ; tingkat kemampuan anak rendah, konsumsi makanan yang kurang bergizi, orang tua belum memberikan bimbingan dan minat anak dalam melatih motorik kasarnya. Menonton acara TV dan bermain gadget merupakan rutinitas anak di rumah, sedangkan kegiatan bermain diluar bersama teman sebayanya tak pernah dilakukan, anak lebih sering dikurung didalam rumah dengan alasan orang tua tidak bisa mengawasi anak karena sibuk.

Hasil pemantauan dilapangan setelah dilakukan tindakan kelas pada siklus kedua dapat dikatakan bahwa anak PAUD Al-Afiiq yang tadinya mengalami kesulitan dalam bermain papan titian, setelah mendapat bimbingan baik dari guru, peneliti dan orang tua akhirnya anak dapat mengikuti teman-teman lainnya dalam permainan ini.

Berdasarkan dari pengamatan tindakan kelas siklus 2, diperoleh data hasil amatan sebagaimana

terlampir, serta amatan tersebut dilaksanakan scoring dan diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 12
Hasil Pengamatan
Kemampuan Meniti Papan Titian
Siklus 2

No	Nama	No Butir Amatan								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1.	Daren	2	3	2	3	3	4	3	4	24	75%
2.	Zahra	2	2	2	3	3	3	4	4	23	71,9%
3.	Tarendra	2	3	2	2	2	3	3	3	20	62,5%
4.	Axelle	2	3	2	3	3	4	3	4	24	75%
5.	Zakesya	3	4	3	4	4	4	4	4	30	93,75%
6.	Oryza	2	3	3	3	3	4	3	4	25	78,12%
7.	Jovian	2	3	3	3	2	3	4	4	24	75%
8.	Kei	1	2	2	3	2	3	3	3	19	59,4%
9.	Atha	1	2	2	3	2	3	4	4	21	65,7%
10.	Elvira	3	3	4	4	4	4	4	4	30	93,75%
Rata-rata											75%

Keterangan :

1) Kriteria Soal

- a. Skor 1 = Belum Berkembang
- b. Skor 2 = Mulai Berkembang
- c. Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan
- d. Skor 4 = Berkembang Sangat Pesat

2) Presentase Jumlah Kemampuan

$$\frac{\text{jumlah skor amatan yang dapat dicapai tiap anak}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

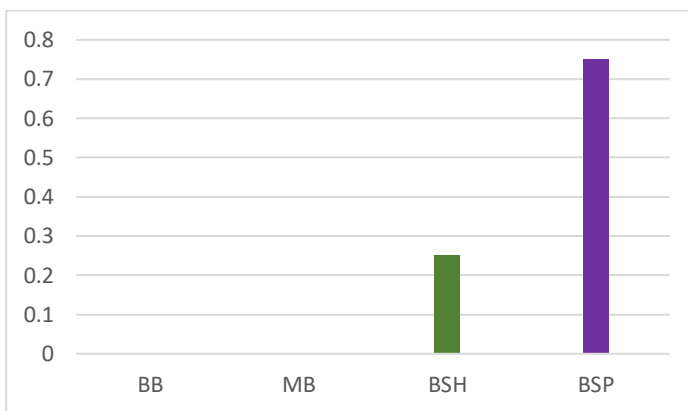
3) Skor maksimum = skor maksimum butir amatan x jumlah butir amatan

4) Skor maksimum = $4 \times 8 = 32$

- 5) Hasil persentase diisikan pda tabel tabulasi pada kolom (%)

Pengamatan kemampuan meniti papan titian siklus ke-2 selanjutnya dibuat grafik sebagai berikut :

grafik 03
Kemampuan Meniti Papan Titian
Siklus Ke-2



Hasil penelitian siklus 2 dapat dimasukkan kedalam tabel perbandingan hasil prosentase pencapaian tiap anak sebagai berikut :

Tabel 13
Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian
Tiap Anak dengan Prosentase Keberhasilan pada
Siklus 2

No	Nama	Persentase Pencapaian	Persentase Keberhasilan
1.	Daren	75%	S
2.	Zahra	71,9%	B
3.	Tarendra	62,5%	B
4.	Axelle	75%	S
5.	Zakeysa	93,75%	S

6.	Oryza	78,12%	S
7.	Jovian	75%	S
8.	Kei	59,4%	B
9.	Atha	65,7%	B
10.	Elvira	93,75%	S

Keterangan :

S : Sudah

B : Belum

d. Refleksi

Pelaksanaan penelitian anak PAUD Al-Afiiq pada siklus 2 yang telah dilaksanakan, pada hari selasa, rabu, kamis dan jum'at pada tanggal 28,29,30 dan 31 Mei 2024 disimpulkan bahwa anak yang awalnya mengalami kesulitan dalam permainan papan titian pada siklus pertama, dan pada siklus kedua anak-anak sudah tidak mengalami kesulitan, anak mulai berani, dapat seimbang saat meniti papan titian.

Tindakan penelitian yang dilakukan terhadap anak yang mengalami kesulitan permainan papan titian

E. Pembahasan

Permainan papan titian bagi anak PAUD Al-Afiiq Kismobudoyo, Kecamatan Boyolali, Boyolali bukan hal yang sulit diatasi, sebab setelah dilakukan penelitian siklus 1 dan dilanjutkan siklus 2 yang pada siklus pertama masih ada anak yang mengalami kesulitan permainan papan titian. Kemudian penelitian siklus 2 dengan bimbingan secara terus menerus dan berkesinambungan serta kerjasama yang baik dengan orang tua dan teman sejawat sehingga anak mampu dalam permainan papan titian dengan baik sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki.

Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan papan titian anak PAUD AL-Afiiq kismobudoyo kecamatan Boyolali memberikan nilai positif bagi anak. Hal ini mengandung pengertian, bahwa anak merasa senang dan bangga apabila sudah mampu meniti papan titian seperti yang di contohkan oleh guru. Keberhasilan perkembangan anak dapat di buktikan dengan anak melawan rasa takutnya menaiki tangga serta perkembangan bahasa anak, anak mulai dapat berpendapat mengenai dirinya.

Pada akhirnya meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan papan titian dapat dijadikan sebagai landasan dasar bagi anak untuk mengikuti permainan selanjutnya yang ada kaitannya dengan motorik kasar anak.

Lebih jelasnya perbandingan pencapaian peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan papan titian di kelompok B PAUD Al-Afiiq Kismobudoyo,kecamatan Boyolali dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

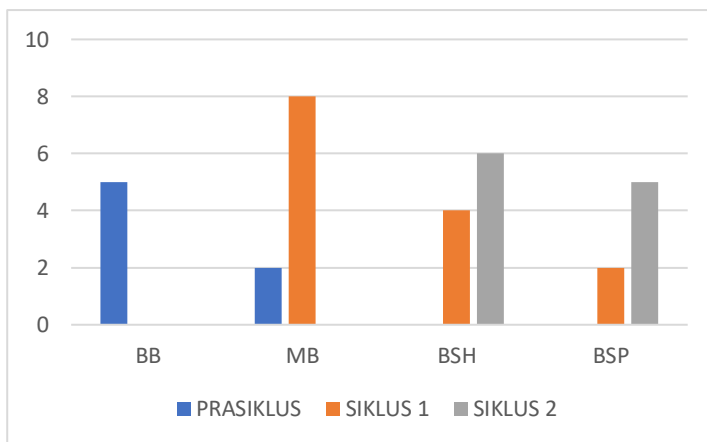
Tabel 1
Perbandingan Pencapaian
Prosentasi Anak Persklus

No	Nama	Perbandingan		
		Pra Siklus	Siklus 1	siklus 2
1.	Daren	40,7%	53,12%	75%
2.	Zahra	34,37%	43,75%	71,9%
3.	Tarendra	325%	31,25%	62,5%
4.	Axelle	31,25%	43,75%	75%
5.	Zakesya	40,7%	65,7%	93,75%
6.	Oryza	50%	75%	78,12%
7.	Jovian	40,7%	62,5%	75%
8.	Kei	34,37%	40,7%	59,4%
9.	Atha	28,1%	34,4%	65,7%
10.	Elvira	59,37%	75%	93,75%

Berdasarkan tabel diatas dapat dinyatakan bahwa ketuntasan prasiklus diharapkan 33% dengan kriteria anak belum berkembang 67%, mulai berkembang 33%, berkembang sesuai harapan 0% dan berkembang sangat pesat 0%. Pada siklus I target pencapaian ketuntasan diharapkan mencapai 50% setelah dilakukan penelitian diperoleh 52,5% dengan kriteria anak belum berkembang 36,9%, mulai berkembang 63,1%, berkembang sesuai harapan 0% dan berkembang sangat pesat 0%. Selanjutnya pada siklus 2 peneliti mentargetkan 75% ketuntasan dengan bimbingan secara terus menerus dan kerjasama yang baik antara guru dan siswa. Maka 10 siswa sudah menjadi ketuntasan dengan rata-rata 75% dengan kriteria anak belum berkekbang 0%, mulai

berkembang 0%, berkembang sesuai harapan 64,6% dan berkembang sangat pesat 35,4%

Grafik 04
Perbandingan Kemampuan
Meniti Papan Titian Antar Siklus



Berdasarkan grafik tersebut diatas, dapat dinyatakan bahwa ketuntasan prasiklus di harapkan mencapai 40% dengan kriteria anak belum berkembang 5 anak, mulai berkembang 5 anak, berkembang sesuai harapan 0, dan berkembang sangat pesat 0.

Pada siklus I target pencapaian ketuntasan diharapkan 50% setelah dilakukan penelitian memperoleh 52,5%, dengan kriteria anak belum berkembang 0, mulai berkembang 5 anak, berkembang sesuai harapan 3 anak, dan berkembang sangat pesat 2 anak.

Selanjutnya pada siklus ke 2 peneliti menargetkan 75% ketuntasan dengan bimbingan secara terus menerus dan kerjasama yang baik antara guru dan anak didik. Maka 10 siswa sudah mencapai ketuntasan dengan rata-rata 75%, dengan kriteria belum

berkembang 0, mulai berkembang 0, berkembang sesuai harapan 7 anak, dan berkembang sangat pesat 3 anak. Sehingga hipotesis yang menyatakan melalui permainan papan titian dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di PAUD Al-Afiiq Kismobudoyo, Boyolali Tahun Ajaran 2024/2025 diterima kebenarannya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Melalui permainan papan titian dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui berjalan diatas papan titian pada anak kelompok B PAUD Al-Afiiq Tahun Ajaran 2024/2025, hal ini terbukti ketuntasan prasiklus adalah 33% dengan kriteria anak belum berkembang 67%,anak mulai berkembang 33%, anak berkembang sesuai harapan 0%, dan anak berkembang sangat pesat 0%. Pada siklus I target pencapaian ketuntasan diharapkan mencapai 50% setelah dilakukan penelitian diperoleh 52,5% dengan kriteria anak belum berkembang 36,9%, mulai berkembang 63,1%, berkembang sesuai harapan 0% dan berkembang sangat pesat 0%. Selanjutnya pada siklus 2 peneliti mentargetkan 75% ketuntasan dengan bimbingan secara terus menerus dan kerjasama yang baik antara guru dan siswa. Maka 10 siswa sudah menjadi ketuntasan dengan rata-rata 75% dengan kriteria anak belum berkekmbang 0%, mulai berkembang 0%, berkembang sesuai harapan 64,6% dan berkembang sangat pesat 35,4%.

Hipotesis yang menyatakan melalui permainan papan titian dapat meningkatkan kemampuan perkembangan motorik kasar anak di PAUD Al-Afiiq Kismobudoyo, Boyolali Tahun Ajaran 2024/2025 teruji atau diterima kebenarannya.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi atau dampak untuk anak PAUD Al-Afiiq sebagai obyek penelitian dapat dirasakan manfaatnya dari meniti papan titian yaitu anak yang mengalami keterlambatan dalam berbicara, setelah meniti papan titian anak tersebut dapat mengucapkan

kata-kata yang dikenalnya. Tak hanya itu anak yang takut menaiki tangga dan monoton duduk saja saat teman yang lain bermain, setelah meniti papan titian yang berkelanjutan anak tersebut sudah berani naik turun tangga serta mulai membaur dan mengikuti teman sebayanya bermain serta mencoba hal baru.

C. Saran-Saran

1. Guru

Guru memiliki peran dalam memberikan bimbingan meniti papan titian bagi anak PAUD Al-Afiiq Kismobudoyo, Boyolali. Sehingga dalam pembelajaran harus dilakukan secara maksimal dan tidak membedakan diantara anak yang satu dengan yang lainnya. Mengingat orang tua menitipkan putra-putrinya di PAUD, tugas serta tanggung jawab orang tua menjadi kewajiban bagi guru sewaktu anak berada di PAUD. Penguasaan materi dan penguasaan kelas harus menjadi prioritas bagi guru agar pembelajaran yang dilaksanakan dalam kurun waktu tertentu dapat tercapai tujuan yang diharapkan. Permainan papan titian dapat dilakukan sambil bermain dan guru dapat memberikan permainan papan titian sesuai dengan kemampuan anak.

2. Orang tua

Orang tua memiliki tugas serta tanggung jawab memberikan bimbingan belajar terhadap anak terutama dalam memberikan bimbingan kepada anak dalam meningkatkan motorik kasarnya. Sebagai orangtua jangan merasa enggan maupun malas dalam membimbing anak, sebab secara langsung orangtua dapat mempengaruhi anak. Orang tua yang bijak selalu berkonsultasi dengan guru tentang perkembangan anak. Artinya kerjasama yang baik

diantara guru dengan orang tua harus diciptakan secara maksimal dan terus menerus.

3. Anak

Anak yang belum mampu meniti papan titian secara maksimal, jangan merasa rendah hati atau putus asa. Tetap semangat dan terus belajar merupakan kunci awal untuk menuju kesuksesan. Apabila mengalami kesulitan ataupun masih takut untuk memulai maka mintalah bantuan serta bimbingan kepada guru maupun orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, Jessica Joelle. 2020. *The Danish Way Of Parenting*. Yogyakarta: PT Bentang Pustaka.
- Ananditha, Aries Chandra. (2017). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Toddler. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, vol.2, No.1.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azizah, Febrina Nuril., & Adhe, Kartika Rinakit. (2019). Pengaruh Papan Titian Mporifikasi Terhadap Keseimbangan Gerak Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 8, No.3.
- Dimiyati, Johni. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta : Kencana.
- Fitri, Ruqoyyah dan Imansari, Meidita Lissofi. (2021). Permainan Karpet Engkle : Aktifitas Motorik Untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.5. NO. 2.
- J,Wanjala. (2023). *Influence Of Curriculum Practices On Learners' Acquisition Of Psychomotor Skills In Public And Private Pre-Schools In UasinGishu County, Kenya*. *International Journal of Innovative Research and Advanced Studies (IJIRAS)*. Volume 10 Issue 12.

- Maulidya Nur Izza dan Ekayati Ifa Aristia Sandra. (2024) .
Pengaruh Papan Titian Terhadap Keseimbangan Tubuh
Anak Usia Dini. Jurnal Prosiding Seminar Nasional
Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. Vol. 9. No. 1.
2024
- Mukhlisa, Nurul., & Kurnia, Selia Dwi . (2020). Penerapan
Permainan Papan Titian Dalam Mengembangkan Motorik
Kasar Anak Usia Dini. Jurnal Educhild. Vol. 2, No.1.
- Mursid. (2018). Belajar dan Pembelajaran PAUD, Bandung :
Remaja Rosdakarya.
- Nabilah, Siti Nur dan Widajati, Wiwik. (2024). Pengaruh
Metode Bermain Papan Titian Terhadap Kemampuan
Motorik Kasar Disabilitas Autis di SLB Tunas Kasih
Surabaya, Jurnal Pendidikan Khusus. Vol. 19, No.4.
- Nurkamelia. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia
Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak)
STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo
Condong Catur Yogyakarta. Jurnal Edukasi Anak islam.
Vol. 2, No. 2.
- Priyambodo,Panggi.(2019). Inovasi Pembelajaran Berbasis
Teori Kecerdasan Majemuk Untuk Pengembangan Peran
Sekolah Di Era 4.0. Jurnal Humanika. Kajian Ilmiah Mata
Kuliah Umum. Vol.19. No.2.
- Rahman,Ulfiani. (2009). Karakteristik Perkembangan Anak
Usia Dini. Jurnal Lentera Pendidikan, Vol. 12,No. 1.
- Sausan, Ghina. (2015). Meningkatkan Motorik Kasar Melalui
Papan Titian Bagi Anak Cerebral Palsy Kelas 1 di SLB

- Lubuk Kilangan Padang. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Vol. 4, No. 3.
- Suyadi., Maulidya Ulfah., (2017). Konsep Dasar PAUD. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Wati,Yulis Setyo. (2021). Implementasi Merdeka Belajar Di PAUD. Yogyakarta : Gava Media.
- Withasari, Yurinda., & Sari, Devi Rena. (2022). Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Papan Titian Usia 5-6 Tahun di PAUD Tunas Harapan Desa Bakit. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Vol.1, No.1.6
- Yaswinda, dan Irsakinah. (2021). Gambaran Keterampilan Gerak Dasar Anak di Taman Kanak-Kanak Sani Ashilla II Kota Padang. Jurnal Ilmiah Potensia. Vol.6, No. 2.
- Zulfah. (2012). *Melalui Bermain Papan Titian Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A TK AL-FITROH*. Surabaya : UNESA.

LAMPIRAN

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN



YAYASAN AL HADIYAL HUSNA
PAUD AL AFIQ
KEL. BANARAN, KEC. BOYOLALI KAB. BOYOLALI
Email : paud.al.afiq@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MENGIKUTI PENELITIAN
Nomor : 17/PAUD.AL.AFIQ/XII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Silta Reslita BR. Ginting, SP
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Kismobudoyo RT 04 RW 03, Banaran. Boyolali

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Sindha Liwaul Hilmah
NIM : 1903106054
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Gatak Winong, Boyolali.

Telah selesai melakukan penelitian di PAUD AL AFIQ Kismobudoyo, Banaran Kec. Boyolali selama 1 bulan terhitung mulai tanggal 13 Mei s/d 7 Juni 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

“Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Berjalan di Papan Titian pada anak Kelompok B PAUD Al Afiq Boyolali”

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Boyolali, 20 Desember 2024
Kepala PAUD AL AFIQ

Silta Reslita BR Ginting, SP





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

PAUD AL-AFTIQ KISMORUDYO

Kelompok : PAUD B
Hari / Tanggal : Senin, 20 Mei 2024
Semester/Term/Minggu : 2/2/14
Topik : Ayo Mengenal Bercana
Adab : Adab terhadap Lingkungan Sektor

Penilaian Asesmen: "Ketika Musa berkata kepada kaumnya: 'tinggalah kalian atas nikmat-nikmat yang telah Allah berikan kepada kalian, yaitu, ketika Allah menyelamatkan kalian dari tentara Fir'aun yang menyiksa kalian dengan siksaan yang pedih dan menyembelih anak-anak kalian dan mempermalukan istri-istri kalian. Hal tersebut adalah bala' yang besar dari Tuhan kalian' (QS Ibrahim: 7)

Tujuan Kegiatan	Kegiatan	Alat dan Bahan	Evaluasi Kegiatan	Rencana Kegiatan
1. Mengenalkan anak untuk mengelola, mengekspresikan, emosi diri serta membangun hubungan secara sosial secara sehat	A. Pembukaan 1. Berdoa dan kalimat syahadat dan doa sebelum belajar 2. Do'a kedua orang tua 3. Hafalan Surat Al-Ikhlâs, Surat Al- Falaq, dan Surat An-Nis 4. Pencasila dan lagu Garuda Pancasila 5. Morning Meeting: presentasi dan sharing 6. Diskusi topik	Projector, Speaker		
2. Memahami semangat Nasionalisme pada anak	B. Inti			
3. Berani tampil di depan umum	1. Notion film upin-ipin pemenang kehakaran			
4. Menyajikan pengendalian saat bermain dan belajar	C. Penutup			
5. Membuat berbagai bentuk kreasi dari loose part	1. Recalling 2. Diskusi 3. Doa penutup	Loose part di dalam kelas	Setiap anak antusias meniru setiap gerakan film	Simulasi kehakaran terjadinya

Bojolali, 20 Mei 2024

Mengetahui:

Kepala PAUD AL-AFTIQ

Silva Rejina BR Ganing, SP

Guru Kelompok B

Arik Sitawati, STP



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PAUD AL-AFIIQ KISMOBUDOYO

Kelompok : PAUD B
Hari / Tanggal : Selasa, 21 Mei 2024
Semester/Term/Minggu : 2/2/14
Topik : Ayo Mengenal Bencana
Adab : Adab terhadap Lingkungan Sekitar

Kaitkan Aqoma: "Ketika Musa berkata kepada kaumnya: "Ingatlah kalian atas nikmat-nikmat yang telah Allah berikan kepada kalian, yaitu, ketika Allah menyelamatkan kalian dari tentara Fir'aun yang menyiksa kalian dengan siksaan yang pedih dan menyengat anak-anak kalian dan memperlakukan istri-istri kalian. Hal tersebut adalah bala' yang besar dari Tuhan kalian" (Q.5 Ibrahim: 7)

Tujuan Kegiatan	Kegiatan	Alat dan Bahan	Evaluasi Kegiatan	Rencana Kegiatan
1. Mengatakan anak untuk mengontrol, mengekspresikan emosi diri serta membangun hubungan secara sosial secara sehat	A. Pembukaan 1. Berdo'a Dua Kalimat Syahadat dan Do'a sebelum belajar 2. Do'a kedua orang tua 3. Hadikan Surat Al-Ikhlas, Surat Al-Falaq dan Surat Al-Nas 4. Pencantila dan lagu Garuda Pancasila 5. Morning Meeting: presentasi dan sharing 6. Diskusi topik	Speaker, Projector		
2. Menumbuhkan semangat Nasionalisme pada anak usia dini	B. Inti 1. Simulasi Terjadinya Kebakaran	Loose part di dalam kelas	Beberapa anak masih bingung harus bagaimana dan lari kemana saat ada suara sirne.	Mewarnai pemandangan kebakaran
3. Bernilai tampli dedapan				
4. Menunjukkan pengendalian saat bermain dan belajar	C. Penutup 1. Recallling 2. Diskusi 3. Doa penutup			
5. Menbuat berbagai bentuk kresat dari loose part				

Mengetahui:
Kepala PAUD AL-AFIIQ KISMOBUDOYO
Silia Rulim BR Ganting, SP

Boyolali, 21 Mei 2024
Guru Kelompok B
Atik Sitowati, STP



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PAUD AL-AFRIQ KISMODOYO

Kelompok : PAUD B
Hari / Tanggal : Juni 01, 24 Mei 2024
Semester/Term/Minggu : 2/2/14
Topik : Ayo Mengenal Rencana
Adab : Adab terhadap Lingkungan Sekitar

Realisasi Ajaran : "Ketika Allah berfiran kepada kaumnya: "Ingatlah kalian saat menerima nikmat yang telah Allah berikan kepada kalian, yaitu, ketika Allah menyuntikkan air ke dalam perut kalian yang menyatukan kalian dengan syakarat yang penuh dan menyebarkan anak-anak ke dalam dunia, maka Allah menyatukan kalian. Hal tersebut adalah salah satu yang besar dari Tuhan kalian" (QS Ibrahim: 7)

Tujuan Kegiatan	Kegiatan	Alat dan Bahan	Evaluasi Kegiatan	Rencana Kegiatan
1. Mengenalkan anak untuk mengenali, mengeskpresikan emosi diri serta membangun hubungan secara sosial secara sehat	A. Pembukaan 1. Berdo'a Dua Kalimat Syahadat dan Do'a Sebelum Belajar 2. Do'a Kedua Orang Tua 3. Hafalan Surat Al-Ikhlas, Surat Al-Falaq dan Surat Au-Nas 4. Puncasila dan Lagu Gendut Puncasila 5. Morning Meeting: presentasi dan sharing 6. Diskusi topik	Speaker, Projector		
2. Menumbuhkan semangat Nasionalisme pada anak usia dini	B. Inti			
3. Berani tampil didapan umum	1. Permainan Katakaran	Speaker		
4. Menunjukkan pengetahuan saat bermain dan belajar	C. Penutup 1. Recalling			
5. Membuat berbagai bentuk kreasi dari loose part	2. Diskusi 3. Doa penutup			

Bojolih, 24 Mei 2024

Guru Kelompok B

Andi Siowati, STP



MODUL (RPPM)



MODUL AJAR (RPPM) PAUD AL-AFIIQ

Guru Kelas	Atik Siowati, STP	Jenjang/Kelas	PAUD
Asal Sekolah	PAUD Al-Afiq	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	5X pertemuan 120 menit	Jumlah Siswa	10 anak
Profil Pelajar Pancasila yang Berkaitan	• Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak mulia, • Berkebhinekaan global, • Bergotong royong, • Mandiri, • Bernalar kritis, • Kreatif.		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Topik	“ kue Lupis Istimewa “		
Tujuan Pembelajaran	• Anak mengenali dan mempraktikkan nilai dan kewajiban ajaran agama Islam • Anak menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan • Anak mengenal keberagaman dan menunjukkan sikap menghargai agama dan kepercayaan orang lain • Anak menunjukkan perasaan bangga terhadap identitas keluarganya, latar belakang budayanya, dan jati dirinya sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila • Anak mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. • Anak menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol, dan cerita • Anak mengenal, mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab dalam pemeliharaan alam, lingkungan fisik, dan sosial • Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. • Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni		
Kata Kunci	Pandan, Bunda, Ayah, Kue Lupis, Pasar, Pisang, Bolu, Bambu, Daftar Belanja, Kebun, Nenek, Resep.		
Deskripsi Umum Kegiatan	Dalam kegiatan ini anak dikenalkan dengan ciptaan Allah dan buatan Manusia yaitu lingkungan rumah melalui cerita buku dan diskusi. Kemudian anak diajak untuk bermain melalui kegiatan : • Proyek membuat pohon keluarga • Proyek membuat kue lupis • Bermain peran “ berbelanja dipasar “		

	• Proyek berkebun dan membuat kebun • Proyek membentuk kue lupis dari daun pandan • Proyek melukis kipas bambu • Proyek membuat adonan bolu pandan
Alat dan Bahan	• Buku-buku bacaan, video pembelajaran dan gambar tentang cara pohon keluarga, adonan kue lupis, bentuk-bentuk kue lupis, cara berbelanja dipasar, cara berkebun, dan melukis kipas bambu. • Stik es krim, kardus, lem kayu • Plastik tangan, beras ketan, gula jawa, parutan kelapa, daun pandan atau daun pisang • Kipas bambu • Kertas BC, lakban, kertas kado, plaster • Gunting, pensil, krayon, pensil warna, cat, lem kertas, lem tembak. • Loose part, Kertas dan alat tulis.
Sarana Prasarana	Ruangan Kelas dan Ruang Dapur

Boyolali, 7 juni 2024

Mengetahui:
Kepala PAUD AL-Afiiq
PALUD
AL-Afiiq
KISMOR
Silita R.BR, Ginting, SP

Guru Kelompok B

Atik Siowati, STP

FOTO KEGIATAN

Permainan Papan Titian Siklus 1





Penjelasan aturan main







KEGIATAN KUNJUNGAN KEPEMADAM KEBAKARAN



KEGIATAN UPACARA SETIAP HARI SENIN



KEGIATAN MANASIK HAJI



KEGIATAN PELEPASAN KELAS B DAN PENTAS SENI



RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Sindha Liwaul Hilmah
Tempat & Tgl. Lahir : Boyolali, 10 November 2000
Alamat : Gatak Winong, 03/18, Boyolali
HP : 081910304317
E-mail : sindaliweul@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Riwayat Pendidikan

- | | |
|-----------------------------|------------------|
| a. SDN Susiloharjo Boyolali | Lulus Tahun 2013 |
| b. SMP Diponegoro Sleman | Lulus Tahun 2016 |
| c. MAN 1 Boyolali | Lulus Tahun 2019 |

2. Pendidikan Non Formal

- | | |
|-----------------------------|------------------|
| a. TK 'Aisyiyah | Lulus Tahun 2007 |
| b. Ponpes Diponegoro sleman | Lulus Tahun 2016 |
| c. Ponpes Dawar Boyolali | Lulus Tahun 2019 |