



Tangga Majemuk untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 3–4 Tahun

Atik Ifrotul Aini¹, Arnelia Dwi Yasa², Henni Anggraini³

^{1,2,3}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

E-mail: atikdema23@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-12-08 Revised: 2026-01-15 Published: 2026-02-15	<p>The development of children's gross motor skills is an important aspect of early childhood growth and development, particularly for children aged 3–4 years who are in the golden age period. One of the problems commonly found in early childhood education institutions is children's low ability to maintain balance, muscle strength, and body agility. This study aims to describe the use of a compound ladder learning medium in improving the gross motor skills of children aged 3–4 years at KB Dewi Masithoh Pakisaji, Malang, East Java. This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach with a qualitative descriptive method conducted in two cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The research subjects were 12 children aged 3–4 years who were students at KB Dewi Masithoh Pakisaji, Malang, while the research object was the compound ladder learning medium. The results showed an improvement in children's gross motor skills after the implementation of the compound ladder medium. In the pre-cycle stage, the average gross motor skill achievement was in the Beginning to Develop category with a percentage of 48.06%. In Cycle I, it increased to 59.51% in the Developing as Expected category. Furthermore, in Cycle II, there was a significant improvement with an average achievement of 80.28%, categorized as Very Well Developed. The improvement was evident in aspects of balance, muscle strength, and agility. Based on the findings, it can be concluded that the compound ladder medium is effective in improving the gross motor skills of children aged 3–4 years.</p>
Keywords: <i>Compound Ladder;</i> <i>Gross Motor Skills.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-12-08 Direvisi: 2026-01-15 Dipublikasi: 2026-02-15	<p>Perkembangan motorik kasar anak merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini, khususnya pada usia 3–4 tahun yang berada pada masa keemasan (golden age). Salah satu permasalahan yang sering ditemukan di Lembaga PAUD adalah rendahnya anak dalam menjaga keseimbangan, kekuatan otot dan kelincahan tubuh. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media tangga majemuk dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Dewi Masithoh Pakisaji Malang Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode deskriptif kualitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah 12 anak usia 3–4 tahun siswa-siswi KB Dewi Masithoh pakisaji Malang, sedangkan objek penelitian adalah media tangga majemuk. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah diterapkan media tangga majemuk. Pada tahap pra siklus, rata-rata kemampuan motorik kasar anak berada pada kategori Mulai Berkembang dengan persentase 48,06%. Pada siklus I meningkat menjadi 59,51% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan. Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan signifikan dengan rata-rata capaian sebesar 80,28%, dan berada pada kategori Berkembang Sangat Baik. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek keseimbangan, kekuatan otot, dan kelincahan anak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media tangga majemuk efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun.</p>
Kata kunci: <i>Tangga Majemuk;</i> <i>Motorik Kasar.</i>	

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang masih berada dalam tahap awal perkembangan, mereka memiliki kepolosan dan potensi yang perlu dikembangkan secara optimal. Pada tahap ini

sangat memerlukan stimulasi pendidikan untuk mengembangkan berbagai aspek baik fisik maupun mental. Aspek perkembangan tersebut meliputi perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial dan emosional,

bahasa dan seni sebagaimana tercantum dalam Permendikbud nomer 137 tentang standart nasional PAUD. Sehubungan dengan perkembangan fisik motorik, Taksonomi Bloom membahas tahapan tentang peningkatan kemampuan motorik. Tahapan ini dimulai dari pemula yaitu anak mulai bisa melakukan gerakan, hingga mencapai tahap mahir yakni anak mampu melakukan gerakan dengan otomatis dan tepat. Teori ini dirumuskan oleh R.H. Dave (1967-1970) dan Elizabeth Simpson (1966-1972). Tahapan Dave sebagai berikut: (1) Imitasi; meniru gerakan dasar setelah observasi, tahap pemula. (2) Manipulasi; Melakukan gerakan dengan arahan, masih bergantung bimbingan. (3) Presisi; melaksanakan dengan akurasi tinggi, minim kesalahan. (4) Artikulasi; Mengkoordinasikan gerakan kompleks dengan tepat dan adaptif. (5) Naturalisasi; Gerakan otomatis, mahir tanpa pikir sadar seperti ahli. Sedangkan model Simpson memiliki tujuh tingkatan yaitu: (1) Perception; Mengenali dan memilih isyarat sensorik untuk gerakan. (2) Set; Persiapan mental dan fisik untuk bertindak. (3) Guided Response; Imitasi dengan bimbingan. (4) Mechanism; Gerakan terbiasa dan lancar. (5) Complex Overt Response; Gerakan kompleks dengan presisi. (6) Adaptation; Menyesuaikan gerakan pada situasi baru. (7) Origination; Menciptakan gerakan orisinal.

Pembinaan ini dilakukan dengan cara melalui memberikan berbagai rangsangan pendidikan guna untuk mendukung tumbuh kembang anak, sehingga mereka siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang selanjutnya. Menurut (Salsabila Nuril Jaoza & Ageng Saepudin Kanda S, 2024), Pada tahap usia dini, anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara optimal apabila mereka diberi kesempatan untuk bermain secara cara alami. Maksudnya adalah anak bermain tanpa adanya tekanan, aturan yang kaku atau arahan yang terlalu mengikat dari orang dewasa. Mereka bermain berdasarkan rasa ingin tahu, imajinasi, kreatifitas dan minat pribadi. Dengan begitu, aktivitas bermain menjadi proses yang menyenangkan dan berlangsung secara spontan, serta memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri dan menemukan hal hal baru. Menurut (Agustina et al., 2025), aktivitas bermain turut berperan dalam mendukung perkembangan fisik, mental, dan spiritual anak. Oleh karena itu, perkembangan anak usia dini sangat bergantung pada kegiatan bermain. Melalui permainan, anak dapat belajar mengenal lingkungan sekitar, serta memahami potensi dan

keterbatasan yang dimilikinya. Anak yang aktif dalam permainan otak yang merangsang cenderung merasa senang dan tertarik, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Alat permainan edukatif merupakan bentuk permainan yang tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga mengandung nilai pendidikan yang bermanfaat untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Penggunaan media tangga majemuk diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar mereka. Saat anak bermain dengan media tangga majemuk, secara otomatis mereka akan melatih keseimbangan, kelincuhan dan kekuatan otot tubuh. Keseimbangan yang dimaksud adalah kemampuan anak dalam mempertahankan posisi tubuh yang tepat saat menaiki atau menuruni tangga majemuk (Journal & Irama, 2024). Sementara itu kelincuhan merujuk pada kemampuan anak dalam menggerakkan tubuh secara cepat dan tepat ketika berpindah arah. Adapun kekuatan merupakan kemampuan otot atau sekelompok otot dalam menahan beban atau tekanan saat melakukan aktivitas. Dengan memberikan stimulasi yang tepat melalui tangga mejemuk, maka media ini terbukti efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan motorik kasar anak anak di KB Dewi Masithoh. Berdasarkan hasil observasi awal di KB Dewi Masithoh Pakisaji, ditemukan bahwa masih ada beberapa anak usia 3-4 tahun yang mengalami keterlambatan dalam kemampuan motorik kasarnya. Anak-anak tersebut cenderung pasif, kurang tertarik bergerak, serta kesulitan dalam aktivitas seperti melompat atau naik tangga. Kondisi ini kemungkinan dipengaruhi oleh kurangnya media bermain yang mendukung gerak aktif anak secara maksimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana penggunaan media tangga majemuk dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Fokus dari penelitian ini mencakup kemampuan anak dalam menjaga keseimbangan, menopang tubuh saat naik, dan bergerak cepat saat berpindah. Diharapkan, media ini bisa menjadi salah satu solusi untuk memberikan stimulasi fisik yang menyenangkan sekaligus bermanfaat.

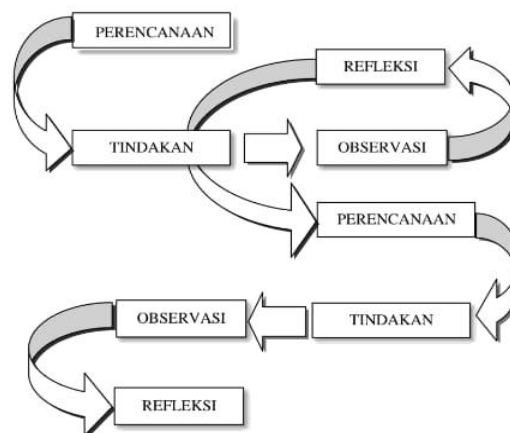
Beberapa penelitian terdahulu seperti Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui kegiatan meloncat dengan papan loncat di KB Az zahra (Lisatus shobah, 2024), Meningkatkan motorik kasar melalui gerak tari pitik cilik untuk anak usia 3-4 tahun di

PPT Mekarsari kecamatan Wonocolo Surabaya (Cendikia 1,2020), dan Peningkatan perkembangan fisik motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TPA Insan Madani melalui jalan jalan pagi (Niswah Azizatul Mutrofin,dkk 2022) terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Namun belum banyak penelitian yang secara khusus meneliti penggunaan media tangga majemuk. Hal ini menjadikan penelitian ini keunikan tersendiri, khususnya dalam pelaksanaannya di KB Dewi Masithoh Pakisaji. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan karena diharapkan dapat memberikan manfaat secara teori maupun praktik dalam bidang pendidikan anak usia dini, terkhusus dalam hal peningkatan motorik kasar melalui media tangga majemuk.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan dilakukan sebagai upaya untuk menyelidiki dan mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) deskriptif kualitatif. Menurut (Zhu Ya-nan, 2023), Observasi merupakan suatu bentuk perhatian terhadap proses pembelajaran yang berupa tindakan yang sengaja dirancang dan terjadi secara bersamaan di dalam kelas. Penelitian ini dilakukan melalui tahapan tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini, peneliti memilih model siklus kemmis dan taggard (hidayat,2020) karena model ini merupakan salah satu yang paling sering digunakan dalam penelitian tindakan, serta mudah dipahami dan diterapkan. Sebanyak 12 peserta didik terlibat dalam penelitian ini, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2025 dengan menggunakan model kemmis dan taggart sebagai pendekatan dalam pelaksanaan tindakan. Peneliti menggunakan observasi dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif yang berarti membandingkan hasil antar siklus. Penelitian ini dilaksanakan di KB Dewi masithoh kecamatan pakisaji kabupaten Malang, yang melibatkan guru dan peserta didik pada tahun ajaran 2025/2026. Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc taggart. Menurut arikunto, penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan MC taggart memiliki empat tahap utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting),

observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat tahap ini dilakukan secara berulang-ulang dan saling terkait satu sama lain dalam bentuk spiral (Fahrudin, 2018).



Gambar 1. Diagram alir (Kemmis & McTaggart, 1988)

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui dua tehnik utama, yaitu observasi dan wawancara. Peneliti menjalankan observasi parsitipatif, artinya ikut terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari anak-anak yang menjadi subjek penelitian. Pengamatan difokuskan pada saat anak-anak bermain tangga majemuk. Penilaian perkembangan tersebut menggunakan lembar observasi khusus yang sudah disiapkan. Di bawah ini terdapat tabel yang menunjukkan rincian instrumen yang dipakai dalam kegiatan bermain tangga majemuk. Temuan ini sesuai dengan penelitian (Wahyubi 2012, Suharyana 2013) yang menyatakan bahwa, melalui aktifitas ini (tangga mejemuk), anak dapat melatih keseimbangan, kekuatan otot, dan kelincahan tubuh.

Tabel 1. Indikator Perkembangan Motorik Kasar anak usia 3-4 tahun di KB Dewi Masithoh Pakisaji

No	Indikator	Sub indikator
1.	Anak menjaga keseimbangan	a. mampu menaiki anak tangga dengan atau tanpa bantuan
		b. mampu menaiki dan menuruni anak tangga tanpa bantuan
2.	Anak menjaga kekuatan otot	a. mampu memanjat dan menuruni anak tangga dengan kekuatan otot tangan dan kaki tanpa jatuh
		b. mampu menahan berat badan saat berada diatas
3.	Anak menjaga kelincahan	a. mampu berpindah ke anak tangga lainnya
		b. mampu bergelantungan

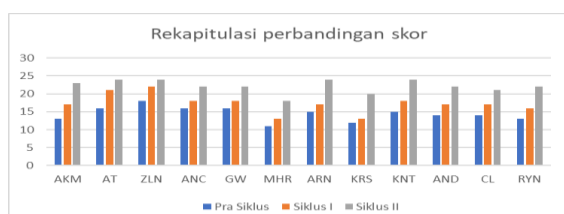
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sebelum melakukan tindakan pada siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap prasiklus untuk mendapatkan gambaran awal tentang kemampuan motorik kasar anak dalam menjaga keseimbangan. Observasi awal dilakukan dengan menggunakan alat pengamatan serta wawancara dengan guru kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa masih ada beberapa anak yang masih kesulitan dan takut menaiki tangga majemuk. Anak-anak cenderung pasif dan tidak bersedia untuk menaiki tangga majemuk. Temuan ini menjadi alasan perlunya penerapan tindakan lebih lanjut melalui pendekatan permainan tangga majemuk untuk meningkatkan motorik kasar yang menyenangkan dan bermakna.

Tabel 2. Rekapitulasi perbandingan skor

No	Inisial Responden	Skor Pra siklus	Prosentase (%) siklus I	Skor siklus I	Prosentase (%) siklus I	Skor siklus II	Prosentase (%) siklus II
1	AKM	13	43,33%	17	56,67%	23	76,67%
2	AT	16	53,33%	21	85,71%	24	100%
3	ZLN	18	60%	22	81,75%	24	100%
4	ANC	16	53,33%	18	66,67%	22	73,33%
5	GW	16	53,33%	18	66,67%	22	73,33%
6	MHR	11	36,67%	13	43,33%	18	60%
7	ARN	15	50%	17	56,67%	24	100%
8	KRS	12	40%	13	43,33%	20	66,67%
9	KNT	15	50%	18	66,67%	24	100%
10	AND	14	46,67%	17	46,67%	22	73,33%
11	CL	14	46,67%	17	46,67%	21	70%
12	RYN	13	43,33%	16	53,33%	22	70%
Jumlah		173	576,66%	207	714,14%	265	963,33%
Rata-rata		14,42	48,06%	17,25	59,51%	22,08	80,28%



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Perbandingan Skor

Berdasarkan hasil observasi motorik kasar anak pada tahap pra siklus, diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak masih berada pada kategori rendah. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa jumlah skor keseluruhan yang diperoleh adalah 152, dengan rata-rata skor kelas sebesar 2,08. Presentase ketercapaian kemampuan motorik kasar anak pada tahap pra siklus mencapai 46,72%. Hal ini menunjukkan secara umum kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal. Secara individual, terdapat variasi capaian kemampuan motorik kasar antar anak. Anak dengan inisial AT memperoleh persentase tertinggi yaitu 66,67% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Sementara itu, beberapa anak lainnya masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), seperti anak dengan inisial MHR yang memperoleh persentase terendah yaitu 33,33%. Hasil rata-rata persentase sebesar 46,72% mengindikasikan bahwa sebagian besar anak belum mampu melakukan aktivitas motorik kasar secara mandiri dan konsisten, khususnya pada kegiatan yang membutuhkan kekuatan, keseimbangan dan kelincahan koordinasi tubuh saat menggunakan media tangga majemuk. Dengan demikian, diperlukan upaya perbaikan melalui tindakan pembelajaran menggunakan media tangga majemuk yang guna meningkatkan motorik kasar anak pada siklus selanjutnya.

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti mempersiapkan secara matang semua instrumen penelitian untuk mendukung peningkatan motorik kasar anak melalui permainan tangga majemuk. Kegiatan utama mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), pengadaan media pembelajaran, serta pembuatan lembar pengamatan perilaku anak. Peneliti juga menyusun jadwal untuk dua pertemuan, dengan berdiskusi intensif dengan guru pendamping dan kepala sekolah guna memastikan keselarasan tujuan dan pelaksanaan.

Pada pertama siklus I, pelaksanaan kegiatan berlangsung lancar setelah diawali pembukaan oleh Guru. Guru menyapa anak satu persatu untuk menciptakan suasana nyaman, kemudian menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan, dan mengajak mereka menuju media tangga majemuk sebagai alat utama pembelajaran. Fokus kegiatan ini adalah pengenalan media, dimana anak-anak diajak mengamati bentuknya, menyebutkan warna-warnanya terdapat pada tangga, serta diajari tehnik menjaga keseimbangan seperti memegang anak tangga dengan benar, mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki saat naik turun, serta mencoba menaiki tangga satu persatu baik secara mandiri maupun dengan bantuan guru jika diperlukan.

Di pertemuan kedua, guru memulai kegiatan dengan membiasakan anak mengikuti rutinitas pagi. Setelah itu guru mengajak anak-anak mengingat kembali apa yang telah dilakukan sebelumnya. Kali ini anak-anak diajak menaiki dan menuruni tangga tanpa bantuan dan tanpa jatuh secara bergantian. Kegiatan ini dilakukan berulang-

ulang sampai anak benar-benar mampu naik turun tangga sendiri dengan selalu didampingi oleh guru.

Diakhir pertemuan kedua siklus I, peneliti melakukan pengamatan untuk melihat sejauh mana kemampuan motorik kasar anak berkembang lewat bermain tangga majemuk. Pengamatan ini dibuat supaya bisa menilai kemampuan anak dalam melakukan gerakan-gerakan yang telah dilaksanakan. Peneliti juga memberukan semangat dan pujian sesuai dengan respon anak selama kegiatan berlangsung. Saat pengamatan pembelajaran, peneliti memakai indikator untuk menilai kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tangga majemuk. Evaluasi dilakukan dengan mengamati bagaimana anak terlibat dalam melakukan gerakan naik turun tangga di tangga majemuk. Kegiatan ini langsung dilakukan melalui permainan tangga majemuk yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Setelah itu, peneliti menghitung presentase keberhasilan belajar dari 12 anak untuk melihat perubahan kemampuan motorik kasar setelah pelaksanaan siklus I. Dari hasil pengamatan tersebut diperoleh data kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain tangga majemuk seperti yang akan dijelaskan sebagai berikut.

Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak, diketahui bahwa pengamatan yang dilakukan terhadap 12 anak jumlah skor keseluruhan yang diperoleh adalah 207, dengan rata-rata skor kelas sebesar 17,25. Presentase rata-rata kemampuan motorik kasar anak mencapai 59,51%, yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Secara individual, kemampuan motorik kasar anak menunjukkan variasi. Anak dengan inisial AT memperoleh persentase tertinggi yaitu 85,71%, diikuti oleh ZLN dengan persentase 81,75%, yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sementara itu, beberapa anak masih menunjukkan kemampuan motorik kasar yang rendah, seperti anak dengan inisial MHR yang memperoleh presentase terendah yaitu 43,33% sehingga masih berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Sebagian besar anak-anak masih mengalami kesulitan pada indikator yang memerlukan kekuatan otot dan, keseimbangan dan koordinasi tubuh, seperti menahan berat badan saat berada diatas dan bergelantungan. Hal ini terlihat dari skor yang relatif rendah pada

indikator-indikator tersebut dibandingkan dengan indikator menaiki tangga dengan bantuan. Dengan demikian, hasil observasi ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal, sehingga diperlukan tindakan pembenaran yang tepat, salah satunya melalui penerapan media tangga majemuk untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada tahap atau siklus selanjutnya.

Dari hasil pengamatan siklus I, bisa disimpulkan bahwa pembelajaran melalui kegiatan bermain tangga majemuk memberikan pengaruh positif pada kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Hal ini menunjukkan kalau permainan sangat efektif dapat membantu secara nyata. Sebagian anak mengalami kemajuan, bahkan ada dua anak yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sebanyak 3 anak sudah mampu menunjukkan kemampuan motorik kasar yang lebih baik. Tapi masih ada 1 anak yang masuk kategori Mulai berkembang (MB), jadi peningkatan kemampuan belum merata untuk semua anak. Karena itu perlu, dibuat perencanaan yang lebih matang disiklus II dengan strategi, variasi kegiatan, dan bimbingan yang lebih khusus agar semua anak bisa berkembang Sangat Baik (BSB).

Pada tahap siklus II, peneliti menyiapkan semua perlengkapan pembelajaran dan membuat jadwal pelaksanaan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain tangga majemuk. Perencanaan ini termasuk membuat RPPH yang sudah diperbaiki berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, menyiapkan gerakan baru dan membuat lembar observasi. Pada siklus II, peneliti merencanakan dua kali pertemuan pembelajaran dengan fokus pada kegiatan bermain tangga majemuk yang lebih terarah dan bertahap.

Pada pertemuan pertama dimulai dengan membuka pelajaran dan menyambut anak-anak satu persatu. Kemudian, guru mengajak anak untuk mengingat kembali gerakan-gerakan yang sudah pernah dipelajari, seperti naik turun tangga tanpa dibantu dan tanpa jatuh. Setelah itu, anak-anak diajak mempelajari gerakan baru yakni berpindah ke anak tangga lainnya. Guru juga memberikan bimbingan dan pendampingan agar anak-anak lebih semangat dan bisa berpartisipasi aktif.

Pada pertemuan kedua, setelah melakukan pembiasaan pagi dan mengulang-ulang gerakan sebelumnya, guru mengarahkan anak-anak untuk melakukan gerakan berikutnya. Anak-anak disuruh bergelantungan di anak tangga. Guru terus memberikan pendampingan dan menyuruh anak mengulang-ulang gerakan tersebut sampai anak-anak benar-benar bisa dan mampu menahan berat badannya saat bergelantungan.

Pada pelaksanaan siklus II, peneliti menggunakan indikator perkembangan motorik kasar anak, yaitu kemampuan anak dalam gerakan berpindah ke anak tangga lainnya dan anak juga mampu menahan berat badan saat bergelantungan. Selama kegiatan ini, peneliti mencatat tingkat partisipasi, tanggapan, dan kemampuan anak. Setelah siklus selesai, peneliti menghitung prosentase keberhasilan belajar dari data 5 anak untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikannya pembelajaran bermain tangga majemuk. Selain itu, evaluasi juga dilakukan dengan melihat Lembar Kerja Anak (LKA) sebagai data pendukung untuk mengetahui pencapaian indikator perkembangan motorik kasar anak. Secara umum, kegiatan bermain tangga majemuk pada siklus II berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Hal ini terlihat dari tercaainya indikator observasi dan keterlibatan aktif anak dalam semua tahapan pembelajaran.

Berdasarkan tabel 4 hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada siklus II, diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar anak setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media tangga majemuk. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa jumlah skor keseluruhan yang diperoleh pada siklus II adalah 265, dengan rata-rata skor kelas sebesar 3,67. Persentase rata-rata skor kemampuan motorik kasar anak mencapai 80,28%, yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Secara individual, sebagian besar menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Beberapa anak seperti AT, ZLN, ARN, dan KNT, memperoleh persentase 100% yang menandakan bahwa seluruh indikator kemampuan motorik kasar dapat dicapai secara optimal. Anak lainnya juga berada pada kategori BSB, dengan persentase

diatas 75%. Meskipun demikian, masih terdapat satu anak, yaitu MHR, yang memperoleh persentase terendah sebesar 60%, namun hasil tersebut tetap menunjukkan peningkatan dibandingkan tahap sebelumnya dan berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Secara keseluruhan hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa anak telah mampu melakukan aktivitas motorik kasar secara mandiri, terkoordinasi, dan seimbang, khususnya dalam kegiatan menaiki dan menuruni tangga, menahan berat badan, berpindah antar anak tangga, serta bergelantungan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media tangga majemuk efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun, sehingga tindakan penelitian dihentikan pada siklus II.

Berdasarkan rekapitulasi perbandingan skor, diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang signifikan dari tahap pra siklus hingga siklus II. Pada pra siklus, total skor yang diperoleh adalah 173 dengan rata-rata skor 14,42 dan persentase rata-rata 48,06%. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih berada pada kategori belum berkembang optimal, sehingga diperlukan tindakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Setelah diberikan tindakan melalui penggunaan media tangga majemuk pada siklus I, terjadi peningkatan hasil. Total skor meningkat menjadi 207 dengan rata-rata skor 17,25 dan persentase rata-rata 59,51%. Meskipun mengalami peningkatan dibandingkan pra siklus, hasil pada siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga perlu dilakukan perbaikan dan Tindakan lanjutan pada siklus II.

Pada siklus II, hasil menunjukkan peningkatan yang lebih optimal. Total skor meningkat secara signifikan menjadi 265 dengan rata-rata skor 22,08 dan persentase rata-rata 80,28. Sebagian besar anak telah mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), bahkan beberapa responden memperoleh persentase 100%, yang menunjukkan bahwa anak mampu melakukan aktivitas motorik kasar dengan sangat baik melalui penggunaan media tangga majemuk. Secara keseluruhan, data pada table tersebut menunjukkan bahwa media tangga majemuk efektif dalam meningkatkan kemampuan

motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Dewi Masithoh Pakisaji Malang yang terlihat dari skor dan persentase pada setiap siklus. Dengan demikian, Tindakan pada siklus II dinyatakan berhasil dan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Dari hasil pengamatan di siklus II, bisa disimpulkan bahwa stimulasi melalui media yang kongret dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan yang berbeda. Oleh karena itu, guru perlu memberikan kesempatan berlatih secara berulang, menyesuaikan tingkat kesulitan aktivitas, serta memberikan motivasi agar anak lebih percaya diri dalam melakukan gerakan. Secara keseluruhan media tangga majemuk dapat direfleksikan sebagai salah satu pembelajaran alternatif yang efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun.

Sekarang tidak ada lagi anak yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB), kebanyakan anak malah sudah masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Rata-rata nilai anak naik dari 59,51% di siklus I menjadi 80,28% di siklus II, yang artinya perbaikan cara belajarnya benar-benar memberikan hasil yang sangat bagus. Keberhasilan ini menunjukkan kalau belajar yang asik sesuai dengan perkembangan anak, dan menggunakan bermain itu lebih efektif. Bermain tangga majemuk yang dilakukan secara bertahap mulai dari naik tangga dengan bantuan, naik turun tangga tanpa jatuh, berpindah tempat hingga bergelantungan. Karena sudah tercapai semua target yang diinginkan, maka pembelajaran ini dianggap berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Hasil wawancara terkait penerapan permainan tangga majemuk untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Dewi Masithoh Pakisaji

"Di siklus pertama, anak-anak masih kesulitan dalam benerpa gerakan seperti naik tangga tanpa bantuan, naik turun tangga tanpa jatuh serta menjaga keseimbangan antara koordinasi tangan dan kaki. Tapi setelah cara belajarnya diperbaiki di siklus II, anak-anak mulai bisa berpindah tempat dan bergelantungan di tangga." (Responden Wawancara, Guru KB Dewi Masithoh Pakisaji, 2025)

"Permainan tangga majemuk dapat efektif dapat meningkatkan motorik kasar anak,

terlihat perkembangan yang cukup besar terutama dalam menjaga keseimbangan, kekuatan dan kelincahan saat bermain tangga majemuk" (Responden Wawancara, Guru KB Dewi Masithoh Pakisaji, 2025)

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya dan membuktikan kalau permainan tangga majemuk bukan cuma menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Ini menjadi motivasi bagi guru dan sekolah PAUD supaya lebih sering memakai media belajar seperti tangga majemuk dengan cara yang terencana dan sistematis" (Responden Wawancara, Guru KB Dewi Masithoh Pakisaji, 2025)

Temuan ini sesuai dengan penelitian (Yuliasari & Fadillah, 2022), yang menyatakan bahwa, melalui aktifitas ini (tangga majemuk), anak dapat melatih keseimbangan, kekuatan otot, dan kelincahan tubuh. Walaupun medianya satu, tapi prinsipnya sama yaitu anak terlibat langsung dalam aktifitas yang menyenangkan. Penelitian Nurwahyuni (2020) juga mendukung bahwa media dari lingkungan sekitar bisa membantu perkembangan berpikir anak. Jadi jelas, belajar anak yang nyata dan dekat dengan kehidupan anak sangat penting. Dalam penelitian ini, permainan tangga mejemuk memberikan pengalaman bermain yang nyata dan menghubungkan konsep matematika dan logika dengan hal sehari-hari. Jadi hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya dan membuktikan kalau permainan tangga majemuk bukan cuma menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Ini menjadi motivasi bagi guru dan sekolah PAUD supaya lebih sering memakai media belajar seperti tangga majemuk dengan cara yang terencana dan sistematis.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari sumber yang ditemukan, kegiatan bermain tangga majemuk memang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Khususnya dalam keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II. Rata-rata capaian naik dari 59,51% di siklus I ke

80,28% di siklus II, dengan sebagian besar anak masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan sisanya Berkembang Sesuai Harapan (BSH), tanpa ada yang berada di kategori Mulai Berkembang (MB). Media tangga majemuk juga ditemukan sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga meningkatkan motivasi belajar anak. Peran guru dalam memberikan stimulus dan bimbingan selama kegiatan juga sangat berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran ini. Rekomendasi penelitian selanjutnya adalah memperluas jumlah peserta dan variasi media untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif dalam pengembangan strategi pembelajaran anak usia 3-4 tahun.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media tangga majemuk sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Penggunaan media ini sebaiknya dirancang secara terencana, bertahap, dan disesuaikan dengan kemampuan serta karakteristik anak agar kegiatan bermain menjadi lebih efektif, aman, dan menyenangkan.

Lembaga PAUD diharapkan dapat mendukung penyediaan media pembelajaran yang inovatif, khususnya media yang mampu menstimulasi perkembangan fisik motorik anak. Media tangga majemuk dapat dijadikan sebagai salah satu sarana bermain edukatif yang dapat digunakan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran.

Orang tua diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap perkembangan motorik kasar anak dengan memberikan kesempatan bermain aktif di rumah, serta bekerja sama dengan guru dalam memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak, waktu penelitian yang lebih panjang, serta mengombinasikan media tangga majemuk dengan media permainan lain agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, N., Purwulan, H., & Sholikhah, O. M. (2025). Pentingnya bermain untuk tumbuh kembang anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1-8.
- Arikunto, S. (2018). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cendikia, I. (2020). Meningkatkan motorik kasar melalui gerak tari pitik cilik untuk anak usia 3-4 tahun di PPT Mekarsari Kecamatan Wonocolo Surabaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 45-52.
- Dave, R. H. (1970). *Psychomotor levels*. Washington, DC: Educational Resources Information Center (ERIC).
- Fahrudin. (2018). Penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 23-31.
- Hidayat. (2020). Model penelitian tindakan kelas Kemmis dan McTaggart. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 5(2), 34-42.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lisatus Shobah. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui kegiatan melompat dengan papan loncat di KB Az Zahra. *Jurnal PAUD*, 6(1), 12-20.
- Mutrofin, N. A., dkk. (2022). Peningkatan perkembangan fisik motorik kasar anak usia 3-4 tahun melalui jalan pagi di TPA Insan Madani. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 89-97.
- Nurwahyuni. (2020). Pemanfaatan media lingkungan sekitar dalam perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 456-465.
- Salsabila Nuril Jaoza, & Kanda S., A. S. (2024). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Global Leadership*

- Organizational Research in Management, 2(2), 1-9.
<https://doi.org/10.59841/glory.v2i2.871>
- Simpson, E. J. (1972). *The classification of educational objectives in the psychomotor domain*. Washington, DC: Gryphon House.
- Suharjana. (2013). Pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 10(1), 35-44.
- Wahyubi. (2012). Pengembangan motorik kasar anak melalui aktivitas bermain. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 15-22.
- Yuliasari, N., & Fadillah, A. (2022). Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2561-2570.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1528>
- Zhu, Y.-N. (2023). Classroom observation in early childhood education. *International Journal of Educational Research*, 118, 102-110.