



Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Kata dan Permainan Ular Tangga di TK Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar

Sunarti Sulistyowati

Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: nartiklistya13@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-03-27 Revised: 2023-05-22 Published: 2023-06-07 Keywords: <i>Gross Motor Skills; Word Card Game; Snakes and Ladders Game.</i>	<p>The research was carried out because so far there has been no research activity regarding increasing gross motor development in early childhood using picture card learning media carried out in early childhood playgroups at the school, both by class teachers and other researchers. In the Snakes and Ladders Game research, this type of research uses Participatory Action Research (PAR). according to (Mertler, 2011) PAR (Participatory Action Research) is a process in which a group of people tries to study a problem scientifically in order to guide, improve, and evaluate decisions in their actions. Based on the results of data analysis in each cycle, it appears that the results of the cycle I to cycle II has increased. In the implementation of learning and the results of data analysis cycle I, for children's activities a classical completeness score of 40% was obtained and increased in cycle II to 100%. In the implementation of learning and the results of data analysis in cycle I, for teacher activity an average score of 3 was obtained and teacher activity in cycle II obtained an average value of 4. The results of achieving the ability to improve children's physical motor skills, cycle I increased by an average - an average of 53.33% to 65.55% and then in cycle II it increased again to 81.66%. The increase in initial ability to cycle II can be seen in each indicator, namely showing forms of symbols (pre-writing) 55% increase. The application of guessing games and snakes and ladders games can improve physical motor skills in group B children in Kindergarten Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar Year Learning 2022/2023.</p>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-27 Direvisi: 2023-05-22 Dipublikasi: 2023-06-07 Kata kunci: <i>Motorik Kasar; Permainan Kartu; Permainan Ular Tangga.</i>	<p>Penelitian dilakukan dikarenakan selama ini belum adanya kegiatan penelitian mengenai peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia dini dengan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar yang dilakukan pada anak usia dini kelompok bermain di sekolah tersebut, baik oleh guru kelas maupun peneliti yang lain. Pada penelitian Permainan Ular tangga jenis penelitian menggunakan jenis penelitian Partisipatory Aaction Research (PAR). menurut (Mertler, 2011) PAR (Partisipatory Aaction Research) adalah proses dimana perkumpulan banyak orang berusaha mempelajari masalah secara ilmiah dalam rangka membimbing, memperbaiki, dan mengevaluasi keputusan dalam tindakan mereka lakukan. Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 40% dan meningkat pada siklus II menjadi 100%. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar skor 3 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar nilai skor 4. hasil pencapaian kemampuan meningkatkan fisik motorik anak, siklus I meningkat dengan rata-rata 53.33% menjadi 65.55% lalu disiklus II mengalami peningkatan kembali menjadi 81.66%. Meningkatnya kemampuan awal sampai siklus II bisa dilihat disetiap indikator yaitumenunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis) 55% meningkat. Penerapan permainan tebak kata dan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik pada anak kelompok B di di TK Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar Tahun Pembelajaran 2022/2023.</p>
I. PENDAHULUAN Pendidikan adalah aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa, oleh karena itu setiap warga Negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan, baik jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah	maupun tinggi. Dalam bidang pendidikan seorang anak dari lahir memerlukan pelayanan yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan disertai dengan pemahaman mengenai karakteristik anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya yang sangat membantu

dalam menyesuaikan proses belajar bagi anak dengan usia, kebutuhan, dan kondisi masing-masing, baik secara intelektual, emosional dan sosial. Di Indonesia Pendidikan nasional diatur dalam UU No 20 tahun 2003. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan juga menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Sebagai lembaga pendidikan pra sekolah, tugas utama Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan dan memperkenalkan anak berbagai pengetahuan, sikap/perilaku, dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar. Pada hakikatnya anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. ia memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. Dalam hal ini anak merupakan seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa. Anak memiliki berbagai macam potensi yang harus dikembangkan. Selain juga berperan pada kemampuan individunya, anak yang memiliki kemampuan berbicara ini pun berpengaruh pada penyesuaian diri dengan lingkungan sebaya, agar dapat diterima sebagai anggota kelompok.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Adalilla S, 2010). Eliyawati (2005: 34) mengemukakan bahwa terdapat beberapa media yang bisa digunakan untuk mengajarkan membaca permulaan anak diantaranya buku, majalah, kotak alfabet, dan kartu kata bergambar. Salah satu cara meningkatkan kemampuan peserta didik yaitu menggunakan media. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media kartu kata dan gambar untuk memperkenalkan konsep

gambar dengan simbol karakter. Media peta gambar merupakan media visual yang dapat digunakan untuk memudahkan pemahaman informasi yang terkandung dalam salinan gambar yang terkait dengan materi pembelajaran. Menurut Pahmadi dalam Madyawati (2016) manfaat kartu gambar bagi anak yakni Alat untuk mengutarakan atau mengekspresikan isi hati, pendapat, maupun gagasan, media bermain fantasi, dan imajinasi, stimulasi bentuk ketika lupa atau untuk menambah gagasan baru, dan alat untuk menjelaskan bentuk serta situasi. Oleh karena itu kartu gambar dapat mengekspresikan ide dan gagasan anak dan bisa mengingatkan ketika anak lupa.

Media kartu ejaan juga mempunyai kekurangan dan kelebihan. Kelebihannya adalah Mudah dibawa kemana-mana. Dengan ukuran yang tidak terlalu besar dan tipis sehingga media kartu dapat disimpan dimanapun, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan digunakan dimana saja. Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. Selain itu pembuatan media ini sangat murah, karena dapat menggunakan barang-barang bekas seperti kardus sebagai kartunya. Menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu huruf yang disusun secara acak kemudian harus dieja kata yang terdapat di kartu tersebut. Cara seperti ini juga bisa mengasah aspek kognitif dan motorik kasar anak. Untuk itu, melalui penelitian ini penulis ingin meneliti penerapan media kartu kata ejaan untuk mengatasi kesulitan belajar siswa, diharapkan dengan penelitian ini akan mendapat gambaran secara mendalam menyangkut dengan model mengatasi kesulitan belajar siswa.

Menurut Suyanto (2005) langkah-langkah penggunaan media kartu kata bergambar adalah: (1) Anak dibagi dalam kelompok dan dikondisikan duduk dalam kelompoknya masing-masing. Satu kelompok terdiri dari 4 anak, (2) Guru mempersiapkan media kartu kata bergambar dan mengenalkannya kepada anak. (3) Guru memperkenalkan kartu kata bergambar, yakni memperkenalkan dan menanyakan satu persatu nama, bentuk, warna, ciri-ciri, tekstur, ukuran, manfaat dan fungsinya. (4) Guru memberikan media kartu kata yang bergambar kepada masing-masing kelompok. (5) Anak menyebutkan kata dan huruf yang ada pada kartu kata bergambar. (6) Guru mengenalkan suku kata dan

kata pada kartu kata bergambar. (7) Anak huruf membentuk kata dan suku kata, dengan bimbingan guru. (8) Setiap anak dalam kelompok akan mendapatkan kesempatan untuk membaca kartu kata bergambar.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada observasi awal terhadap anak TK Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar menunjukkan bahwa kurangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf dan kata yang tepat dalam keterampilan membaca. Hal tersebut disebabkan karena dalam proses pembelajaran membaca belum menggunakan media yang sesuai dan menarik. Guru hanya menggunakan media papan tulis. Guru menulis huruf abjad, membuat gambar sendiri, dan menulis kata di papan tulis kemudian anak diminta untuk membacanya bersama-sama.

Selain menggunakan media kartu kata dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar penulis menggunakan permainan ular tangga. Permainan Ular Tangga Media yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajarannya yaitu permainan yang telah dimodifikasi. Hal tersebut bertujuan supaya anak lebih semangat dan tidak mudah jenuh dengan permainan yang sudah disediakan. Sehingga sangat diharapkan media ular tangga yang dimodifikasi mampu meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf. Permainan ular tangga sangat banyak dikenal orang dan disenangi oleh anak-anak. Menurut Isnaini (dalam, 2018) permainan ular tangga merupakan permainan yang berisi tentang gambaran yang menceritakan tentang sebuah peristiwa yang mempertanyakan perasaan senang, marah, sedih yang akan diekspresikan oleh anak. Sedangkan menurut Cahyo dan Francisca (dalam Yuvitasari, 2015) permainan ular tangga merupakan permainan dalam bentuk papan yang dibuat dalam kotak kecil-kecil dan di kotak kecilnya terdapat beberapa gambar ular dan tangga dengan sengaja dihubungkan dari satu kotak ke kotak yang lainnya, namun tidak semua hanya kotak-kotak tertentu yang telah ditentukan. Permainan ini bisa dimainkan bersama-sama.

Terdapat manfaat yang bisa diperoleh dari permainan ular tangga berkaitan tentang mengenal simbol huruf yaitu: 1) menambah kosa kata bagi anak, 2) membantu anak belajar membaca, 3) membantu anak mengerti kalimat permintaan dan perintah, menurut Freddy (dalam Yuvitasari, 2015) 4) dapat mengembangkan pengetahuan dasar menurut Martiana (2014), 5) mengenal gambar dan juga menghafal gambar, menurut Agus N. Cahyo (dalam

Yuvitasari, 2015). Selain itu permainan ular tangga juga memberikan manfaat yaitu anak dapat mematuhi peraturan dalam permainan, dapat menghitung peluang dadu yang muncul, dapat membaca simbol angka, menyebutkan gambar dan warna, anak juga mampu bersosialisasi dengan teman dan guru, menurut W Atik Pramesti, dkk (2017).

Berdasarkan penelitian yang relevan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang pengaruh penggunaan permainan kartu kata dan permainan ular tangga terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak di TK Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar. Dengan keterbaharuan dibandingkan dengan peneliti lain, dimana penulis menggunakan 2 media untuk membandingkan mana media yang lebih berpengaruh terhadap peningkatan motorik kasar anak.

II. METODE PENELITIAN

1. Penelitian 1: Permainan Tebak Kartu Kata

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar untuk pembelajaran membaca anak usia dini. Penelitian dilakukan dikarenakan selama ini belum adanya kegiatan penelitian mengenai peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia dini dengan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar yang dilakukan pada anak usia dini kelompok bermain di sekolah tersebut, baik oleh guru kelas maupun peneliti yang lain. Adapun peningkatan membaca selama ini dilakukan secara umum dalam proses pembelajaran biasa dengan metode pembelajaran saintifik. Penelitian ini dilakukan pada semester 1 (ganjil) tahun ajaran baru 2022/2023 yakni pada bulan Agustus sampai dengan Januari dengan peserta didik berjumlah 23 anak, yang terdiri atas 11 anak laki-laki dan 12 perempuan. Pada bulan Agustus peneliti melakukan kegiatan prasiklus guna memperoleh data awal terkait dengan kemampuan keterampilan membaca anak usia dini, kemudian dilanjutkan untuk melakukan siklus I dan II. Penentuan waktu tersebut mengacu pada kalender akademik beserta perangkat pembelajaran yang telah disusun oleh guru kelas.

Teknik yang dilakukan adalah untuk mengumpulkan data adalah dengan membuat alat pengumpulan data, yaitu instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Penyusunan instrumen disesuaikan dengan permasalahan yang dibahas

dalam penelitian. Dengan demikian, data yang diperoleh akan benar dan akurat. Penelitian ini menggunakan instrument observasi yang dibuat oleh peneliti untuk mengetahui pengamatan keterampilan membaca anak usia dini. Kegiatan penelitian terdapat 2 tahap dalam Penilaian keterampilan membaca anak usia dini pada anak peserta didik Prosedur dari penelitian tindakan kelas tersebut meliputi pra siklus yaitu tanpa menerapkan media pembelajaran kartu bergambar kemudian dilanjutkan dengan dua tahapan yakni: a) tahap 1 (siklus I dan Siklus II) b) tahap 2 (siklus III) diterapkan media pembelajaran kartu bergambar yang setiap siklus meliputi kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, tiap siklus dilaksanakan 1 kali pertemuan yaitu pada Siklus I bulan Februari Minggu ke III dan Siklus II bulan Februari Minggu ke IV, sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai yaitu 80% atau 25 anak dari 28 anak didik pada Kelompok B TK Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model siklus Kemmis & Mc Taggart yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Suharsimi Arikunto mengemukakan secara garis besar terdapat 4 tahapan yang dilalui dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada setiap siklusnya yaitu: "Perencanaan, (Plan), Pelaksanaan (Act), Pengamatan (Observe), Refleksi (Reflect)". 2 Stephen Kemmis menggambarkan tahap-tahap tersebut dalam siklus sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah pencapaian prestasi anak dengan ketentuan sebagai berikut: Keberhasilan penelitian ini dilihat dari prestasi belajar mencapai ke-

tuntasan klasikal yaitu jika $\geq 85\%$ anak mendapat skor minimal bintang 3.

2. Penelitian kedua: Permainan Ular Tangga

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian Partisipatory Action Research (PAR). menurut (Mertler, 2011) PAR (Partisipatory Aaction Research) adalah proses dimana perkumpulan banyak orang berusaha mempelajari masalah secara ilmiah dalam rangka membimbing, memperbaiki, dan mengevaluasi keputusan dalam tindakan mereka lakukan. Adapun alur yang di gunakan didalam penelitian ini mengacu pada teori Arikunto (2010) yang terdiri dari 4 tahap yaitu: tahap pertama, merancang Rencana Kegiatan Harian (RKH), mempersiapkan peralatan permainan ular tangga, dan menyiapkan lembar pengamatan yaitupanduan observasi untuk mengetahui kemampuan mengenal simbol huruf pada subyek yang telah ditentukan. Kemudian tahap tindakan dilaksanakan sebagai berikut, peneliti sekaligus pelaku mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam permainan ular tangga, memberikan pengertian tentang cara bermain ular tangga yang akandilakukan, mencontohkan langsungcara bermain ular tangga dengan menjadikan anak sebagai pionnya. Selanjutnya tahap pengamatan dilaksanakan sebagai berikut: Peneliti sekaligus pelaku melakukan pengamatan terhadap anak-anak yang sedang melakukan permainan ular tangga guna mengenal simbol huruf.

Pengamatan dilakukan dengan melihat beberapa aspek yang telah ditentukan oleh peneliti sekaligus pelaku yaitu: anak mampu menyebutkan simbol huruf berdasarkan banyaknya huruf yang dipahami, anak mampu membuat huruf yang dipahami melalui coretan/tulissan yang berbentuk huruf, dan mampu menulis namanya sendiri dengan lengkap dan benar. Pada tahap terakhir peneliti sekaligus pelaku melakukan evaluasi tentang keberhasilan dari penelitian tindakan yang sudah dilakukan berdasarkan ketercapaian indikator keberhasilan yang sudah diterapkan dan jika belum tercapai maka dilakukan siklus selanjutnya. Data dari penelitian ini diperoleh melauai observasi, dokumentasi, dan wawancara untuk mengetahui pencapaian belajar yang dihasilkan dari pengenalan simbol huruf pada anak yang berusia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar melalui permainan ular

tangga. Berikut adalah pedoman kisi-kisi yang akan dipergunakan dalam pengamatan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus 1

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Aspek Yang Dinilai	Pert. 1	Pert. 2	Skor Akhir	Tuntas/Tidak
1	2	3	3	Tuntas
2	2	3	3	Tuntas
3	2	3	3	Tuntas
4	2	2	2	Tidak Tuntas
5	2	2	2	Tidak Tuntas
6	2	2	2	Tidak Tuntas
7	2	3	2	Tidak Tuntas
8	2	2	2	Tidak Tuntas
9	2	2	2	Tidak Tuntas

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan Berkomunikasi Melalui Kegiatan permainan kartu kata bergambar Pada Siklus I. Tingkat kemampuan Berkomunikasi anak ini tergolong Tidak Tuntas. Oleh karena itu maka kemampuan Berkomunikasi pada siklus berikutnya masih perlu ditingkatkan. Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran siklus I

Pertem	Jumlah Skor Yang Tampak							Skor Aktivasi	Rata-Rata Aktivasi	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	3	2	4	2	2	3	3	19	2,7	Baik
Kedua	4	3	4	3	3	4	4	25	3,5	Baik Sekali

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 adalah rata-rata score nilai 2,7 dan pertemuan 2 adalah nilai 3,5. Tingkat aktivitas guru ini tergolong Baik. Oleh karena itu maka aktivitas guru pada siklus berikutnya masih perlu lebih ditingkatkan. Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas masih 40 % berarti masih dibawah standar minimum yakni 85%. Hasil tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan, untuk itu peneliti

melanjutkan ke siklus berikutnya. Dalam siklus I ini juga terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk dipehatikan dan diperbaiki pada kegiatan siklus II.

2. Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, sebelum berdiskusi guru menghimbau agar siswa tidak ada yang ngobrol, mengganggu temannya yang lain, dan tidak ada siswa yang diam memperhatikan teman-temannya, demikian juga pembagian tugas dalam setiap kelompok harus lebih jelas sehingga siswa dapat melaksanakan tugasnya masing-masing. Hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Aspek Yang Dinilai	Pert. 1	Pert. 2	Skor Akhir	Tuntas/Tidak
1	3	4	4	Tuntas
2	3	4	4	Tuntas
3	3	4	4	Tuntas
4	3	4	4	Tuntas
5	3	4	4	Tuntas
6	3	4	4	Tuntas
7	3	4	4	Tuntas
8	3	3	3	Tuntas
9	3	3	3	Tuntas

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan Berkomunikasi Melalui Kegiatan permainan kartu kata bergambar Pada Siklus II. Tingkat kemampuan Berkomunikasi anak ini tergolong TUNTAS. Oleh karena itu maka kemampuan Berkomunikasi sudah mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan rencana yaitu berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran siklus II

Pertem	Jumlah Skor Yang Tampak							Skor Aktivasi	Rata-Rata Aktivasi	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	4	4	4	4	4	4	4	28	4	Baik Sekali
Kedua	4	4	4	4	4	4	4	28	4	Baik Sekali

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 adalah rata-rata score sebesar 4 dan pada pertemuan 2 adalah sebesar 4. Tingkat aktivitas guru ini tergolong Sangat Baik. Oleh karena itu maka aktivitas guru sudah meningkat sesuai harapan.

B. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk dapat meningkatkan kemampuan Berkomunikasi Melalui Kegiatan permainan kartu kata bergambar pada anak kelompok B Semester I di TK Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar Tahun Pembelajaran 2022/2023. Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 40% dan meningkat pada siklus II menjadi 100%. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar skor 3 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar nilai skor 4.

1. Siklus 1

Tahap dari penelitian yang dilakukan ini terbagi dalam 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Disiklus I diadakan pertemuan sebanyak 3 kali. Tema yang digunakan yaitu Kebutuhanku. Kegiatan pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan untuk mencatat hasil pengamatan sesuai dengan skor kriteria keberhasilan selama penelitian berlangsung. Pengamatan dilaksanakan dengan pedoman lembar observasi. Dari hasil observasi peneliti sekaligus pelaku mendapatkan data sebagai berikut:

Tabel 5. Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol Huruf Siklus I

No	Indikator	Persentase Kemampuan Awal	Persentase Siklus I
1.	Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis)	55%	63.33%
2.	Membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk huruf/ kata	40%	56.66%
3.	Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri	65%	76.66%
Rata-rata Pencapaian Anak		53.33%	65.55%

Dari tabel 4 dapat dilihat bahwa, hasil pencapaian kemampuan mengenal simbol huruf pada siklus I menunjukkan rata-rata ketercapaian anak sebanyak 53.33% menjadi 65.55%. Peningkatan pada siklus II kita dapat melihat pada setiap indikator yang tertera di lembar observasi yaitu menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis) dari 55% meningkat menjadi 63.33%, Indikator membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata dari 40% meningkat menjadi 56.66%. Indikator menulis huruf-huruf dari namanya sendiri 65% meningkat menjadi 76.66%. Dari penelitian siklus I secara keseluruhan kemampuan mengenal simbol huruf belum mengalami perkembangan dengan maksimal. Hal tersebut juga dilihat dari hasil keseluruhan disiklus I yang mendapat hasil 2 dari 3 indikator belum mencapai 76%, untuk itu membutuhkan adanya perlakuan untuk memperbaiki disiklus II.

Berdasarkan pengamatan pada siklus I terdapat beberapa kendala selama proses pelaksanaan tindakan siklus I yaitu pada saat bermain anak yang menunggu giliran bermain, mereka asik bermain sendiri dan ngobrol dengan temannya yang lain dan dadu yang digunakan cepat mengelupas disetiap sudutnya. Dari kendala yang ditemukan maka peneliti sekaligus pelaku membuat aturan barudan tindakan perbaikan antara lain: 1) Pada waktu mulai bermain mulai di berlakukan *reward* bagi anak yang dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Diharapkan dengan *reward* anak dapat fokus dan memperhatikan sungguh-sungguh. 2) Dadu diperbaiki dan di lapiis lakban bening supaya lebih tahan lama.

2. Siklus II

Tahap dari penelitian yang dilakukan ini terbagi dalam 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan juga refleksi. Disiklus II diadakan pertemuan sebanyak 3 kali. Tema yang digunakan yaitu Kebutuhanku. Dalam pelaksanaan tindakan *reward* mulai diterapkan supaya anak fokus dalam mengikuti pemberian stimulasi mengenal simbol huruf. Kegiatan pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan guna melihat hasil pengamatan pada saat berlangsungnya penelitian. Observasi dilaksanakan

berpedoman dengan lembar observasi. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 6. Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol Huruf Siklus II

No	Indikator	Persentase Kemampuan Awal	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II
1.	Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis)	55%	63.33%	79.99%
2.	Membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk huruf/ kata	40%	56.66%	76.66%
3.	Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri	65%	76.66%	88.32%
Rata-rata Pencapaian Anak		53.33%	65.55%	81.65%

Dari tabel 6 dapat dilihat bahwa, hasil pencapaian kemampuan meningkatkan fisik motorik anak, siklus I meningkat dengan rata-rata 53.33% menjadi 65.55% lalu disiklus II mengalami peningkatan kembali menjadi 81.66%. Meningkatnya kemampuan awal sampai siklus II bisa dilihat disetiap indikator yaitu menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis) 55% meningkat.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan:

1. Penerapan permainan tebak kata dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik pada anak kelompok B di TK Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar Tahun Pembelajaran 2022/2023
2. Penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik pada anak kelompok B di TK Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar Tahun Pembelajaran 2022/2023

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara

komprehensif tentang Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Kata dan Permainan Ular Tangga.

DAFTAR RUJUKAN

- Andhika, M. R. Penerapan Media Kartu Kata Ejaan Untuk Mengatasi. 160–165 (1978).
- Ardiana, R. Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini* **2**, 20–27 (2021).
- Hadini, N. Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. *J. Empower*. **6**, 19–24 (2017).
- Hartati, S. Stimulasi Kemampuan Anak Membaca Melalui Permainan Kata di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang. *J. Pendidik. Tambusai* **5**, 114500–114507 (2021).
- Mahendrawani, A. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Kelompok a Tk Dharma Wanita Loyok. *J. Pendidik. dan Ilmu Sos.* **1**, 88–109 (2019).
- Maryam, S. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Angka pada Kelompok B TK NW Lelupi Kecamatan Sikur. *Nusantara* **1**, 87–102 (2019).
- Mu'minin, M. M. & Sukowati, I. Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia Dini. *Paradig. J. Filsafat, Sains, Teknol. dan Sos. Budaya* **28**, 106–116 (2022).
- Pendidikan, J., Kemampuan, M. & Anak, B. M a s l i q. **1**, 139–149 (2021).
- Ra, T. K. & Pranti, M. Pembelajaran dan Karya Guru ASPEK BAHASA DALAM KEMAMPUAN MEMBACA AWAL DENGAN TEKNIK TUJUH-TUJUH. **2**, 113–121 (2022).
- Rismadani, F., Satria, D. & Kurnia, R. Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini* **5**, (2022).

Yunaili, H. & Riyanto, R. Penerapan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dan Daya Ingat Anak. *Diadik J. Ilm. Teknol. Pendidik.* 10, 221–233 (2021).